COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94

C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Elkövették:

Bryan (Bors Gábor) — *Bard's Tale III.*
CoVboy — *Lords of Chaos 1/2., Star Control*
DADA (Werner Zsolt) — *Star Control 2., A modemek világa*
DANI (Magyar Dániel) — *Captive*
DoT (Molnár Zsolt) — *Elsősegély, Felhasználói programok, prg.technika*
HANCU (Hanula Zsolt) — *Lords of Chaos 1/2.*
HáPI (Homoki Péter) — *Conan, EOB 3., Warlords*
JAHNY©®™ (Simon János) — *Plus/4 sarok*
JEAN (Csernoch János) — *Demo Világ, Felhasználói programok*
JOE (Kószó József) — *Prg.technika*
JOE/STA (Kovács Balázs) — *Prg.technika*
JOHNNY (Endreffy János) — *EOB 2.*
K.JOE — *Doriath*
MACI (Kádár László) — *Prg.technika*
TARBY® (Tarbaj Péter) — *History Line 1914-18.*
TT (Török Tibor) — *Rex Nebular*

Külön köszönet illeti a következőket az Évkönyv összeállításában nyújtott segítségükért:

A játékleírások elkészítésében segítettek:
Balázs Ádám, Felvégi Csaba, Hajmási Zoltán, Kádár László, Kadocsa Krisztián, Kéri András, Kőrös Péter, Koska István, Magyar András, Spillenberg György, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradi Gergely, Vedelek Tamás;

A Szimulátor programok c. fejezethez az anyagokat elkészítették:
Bodnár János, DINO (Eglesz Dénes), Dobó Viktor, Farkas Péter, Galuska Szabolcs,, Szabó Attila, Szapor László;

A TökösMákos c. fejezethez az anyagokat elkészítették:
Bencze Gábor, Cs. Kovács Roland, Dóczi Zoltán, EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Gazda Zoltán, Halász Zoltán, Király András, Kladek András, Koós Miklós, Lakatos Róbert (ROBY), MARDAM (Kiss Márton), MIKI(-ng), Mr. Babilon, R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula), Rátkai Péter, Sági Zsolt, Sályi Attila, Stomfai Zoltán, Széplaki András, Szőke József, Tarman Gábor, Ternák Zsolt, Tóth Illés, Várhelyi Balázs, Zobolyák Péter (Petods);

Az Elsősegély c. fejezet elkészítésében közreműködtek:
Anyiszonyan Artúr, Egri Csaba, Fazekas László, Izsóf András, Kiss Ákos;

A Plus/4 sarok c. fejezet elkészítésében közreműködtek:
ASTERIX, BAG, City of ELECTRIX, Domonics Róbert, Farkas István, Gowanna (Kiss Csaba), Joe Blade, Matula Ferenc, Molnár Balázs, Pénzes Zsolt, PROKY, RACHY of MX, SCN, Széplaki András, TMH and ALBERT (Turán Zsolt);

A Demo világ c. fejezet elkészítésében közreműködtek:
Armitage Corto (Ajkai Őrkény), Marinov 'Gaborca' Gábor;

Címlapkép: MVSEUM/ALCATRAZ demo (Amiga)
Grafika és illusztrációk: Müller Mihály (Kis Getto maestro)
Technikai szerkesztő: Rucz Lajos

Kézirat lezárva: 1993. november 15.

Fogyasztói ára boltban és söntésben: 449,- Ft

Fogyasztói ára előfizetéssel: 398,- Ft

Kiadja: COM-WARE Kft.
1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8.
Levélcím: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

ISSN 1215-4237

Nyomdai munkálatok: PÁTRIA Nyomda
Felelős vezető: Bokor Gábor

TARTALOMJEGYZÉK

Játékleírások, avagy ezúttal mintegy 80 oldalon keresztül hintjük a sódert:

SZIMULÁTOR Programok (Újabb csokor a „Szállunk rendelkezésére" jegyében):

TÖKÖS-MÁKOS (Töredékek az általatok beküldött leíráshegyekből):

BE(LE)VEZETŐ

Kedves kalandor! Miután hatalmas csatákat vívtál a postán, hogy elsőként adhasd fel az Évkönyvre az előfizetési csekket, legyőzted a *„cipőd súrlódása"* nevű főgonoszt, és egy új világba csöppentél, melynek neve: **CoV Évkönyv'93/94.** Az új világ kapujában állsz. Balra a „Tartalomjegyzék" második oldalát látod, jobbra egy üveg sört. Előtted az élet, mögötted a CoV árnyékában töltött 4 esztendő. Most mihez kezdesz? Ha érdekel a kaland, akkor lapozz az 575. oldalra, máskülönben meg oda lapozol, ahova akarsz.

— 575 —

A Be(le)vezető olvasójaként abban a megtiszteltetésben van részed, hogy megtudhatod, milyen kalandra számíthatsz a továbbiakban. A küldetéseidet külön-külön, de sorban is teljesítheted. Amennyiben ez nem lenne világos, lapozz a 575. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Egy CSÍT segítségével a kaland végére kerülsz. Kéred a CSÍT-et? Ha igen, lapozz az 577. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Az első küldetésedben nagyobb lélegzetű leíráshegyeken kell átmásznod. *Doriath* földjén egy sárkányt kell elpusztítanod. Ha ezt választod, lapozz a 7. oldalra, máskülönben olvass tovább. A káosz birodalmában mocsáron, barlangon és egyéb félelmetes helyszíneken át kell kivívnod a győzelmet. Ha ezt választod, lapozz a 9. oldalra, máskülönben olvass tovább. A bárdok földjén megtalálhatod a kulcsot az *Arboria*-ba való teleportáláshoz. Ha ezt választod, lapozz a 13. oldalra, máskülönben olvass tovább. Mindezek után kiléphetsz az űrbe és két egymást követő küldetésben védelmezheted a Galaktikus Birodalmat szövetségeseiddel. Ha ezt választod, lapozz a 35. oldalra, máskülönben olvass tovább. Ismét a földön vagy, a barbárok földjén, ahol kiméríai *Conan* szerepében kell szenvedned egy sort. Ha ezt választod, lapozz a 40. oldalra, máskülönben olvass tovább. Kalandod két stratégiai aljátékkal folytatódik. Az első küldetésben a középkorban, míg később az első Világháborúban kell tanúbizonyságot tenned arról, hogy jó hadvezér vagy. Ha ezt választod, lapozz a 47., illetve az 50. oldalra, máskülönben olvass tovább. Győzelmed eredményeképpen utazol egyet a jövőben és egy börtönben térsz magadhoz, ahonnan kiszabadulva különféle űrbéli kalandozásokat kell tenned. Ha ezt választod, lapozz a 52. oldalra, máskülönben olvass tovább. Előző kalandodban nem találkoztál a *Beholder*-rel. Ezen mulasztásodat bepótolhatod. Ha ezt választod, lapozz az 54. oldalra, máskülönben olvass tovább. Mégsem találkoztál a *Beholder*rel, ezért újabb menetre indulhatsz *Darkmoon* templomából, hátha most sikerül. Ha ezt választod, lapozz a 69. oldalra, máskülönben olvass tovább. Ha teljesen elment a kedved a szerepjátékoktól, akkor lapozz a 79. oldalra, az ottani küldetés felvidíthat egy kicsit, ha esetleg C64-ed, vagy Amigád lenne, akkor olvass tovább.

Egy repülőgép pilótafülkéjében ülsz. A sugárhajtóművek halkan duruzsolnak, kezed a botkormányon remegve várja az indítási parancsot. Ha indulni akarsz, lapozz a 83. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Hatalmas levéltenger közepén ülsz. Ki sem látsz a sok lamer ismertető közül. Felveszel egy bűvös szemüveget, ami megszűri a s.i.t. anyagot, és csak azt teszi láthatóvá, ami lehetőséget biztosít arra, hogy további 28 őrült küldetésnek nézzél elébe. Ha ezt választod, lapozz a 95. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Tehetetlenül állsz egy *„Fellegekben szárnyaló flamingó"* társaságában, és azon tűnődsz, hogy lehettél olyan marha, hogy legalább 4 éve jó pénzért nem adtad el a csodamasinát. Bánatodra egy olyan küldetést teljesíthetsz, ami feltuningolhatja HP-id számát. Ha ezt választod, lapozz a 115. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Találatot kaptál. Ha nem alkalmazod a **FIRST AID** varázslatot, elvérzel, és a küldetésnek vége. Ha szeretnéd meggyógyítani magadat, lapozz a 129. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Elvéreztél! Feltámadásodra csak akkor kerülhet sor, ha legalább 5 percig utazol egy hatalmas szinusz-scroll hátán, az *„Utazik a hullám a vasúttal"* mozgalom jegyében, animált vektorbobok társaságában, egy 456789x1234567 pixalámi felbontásban 4000 Herz-en ketyegő poligon glenzobjektumban. Ha ezt választod, lapozz a 139. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Tele lett a hócipőd az egész játékosdival, komolyabb küldetéseken szeretnél részt venni. Az ID-kártyát mintegy 2 napos pötyögéssel szerezheted meg. Ha ezt választod, lapozz a 156. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Inkább megmaradsz lamer felhasználónak, mert különösebben nem érdekel, hogy az, amin dolgozol, miért nem úgy működik, ahogy te szeretnéd. Ha ezt választod, lapozz a 180. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Kalandod lassan véget ér. Eredményedet beírhatod a nagy BBS HIGH-SCORE táblába. Ahhoz, hogy feliratkozhass, meg kell felelned a végső próbán. Ha ezt választod, lapozz a 199. oldalra, máskülönben olvass tovább.

Nyertél, jutalmul megnézheted az endsequence-t, melyben hatalmas katalógushegyek kívánják a tudtodra adni, csak rajtad múlik, hogy újabb és újabb küldetésekben vegyél részt, csak kitöltöd a csekket és...

— 577 —

A kaland végetért. Reméljük jól szórakoztatok. A könyvben elhelyezett színes oldalakkal, és a tavalyihoz képest mintegy másfélszer több szöveges információval próbáltuk meg ellensúlyozni azt a kényszerű áremelést, melyet a bevezetett ÁFA és költségeink jelentős mértékű emelkedése miatt nem tudtunk elkerülni. Egyszóval idén is köszönjük, hogy megvetted ezt a könyvet, és bízunk benne, hogy tartalma ismét elnyeri tetszésedet!

A s(z)erkesztők

Getto in **Deutschland** (SUMMER '93)

























DORIATH



A játék célja egy varázslóval bolyongva megszerezni, és töredékekből összerakni egy papírtekercset, majd elpusztítani a jégbarlangban élő sárkányt. Utunk során sok teremtmény próbál keresztbe tenni nekünk, természetesen sikertelenül. Ezeket a lényeket csak saját amulettük ereje győzheti le, az amuletteket ládákba rejtve találjuk. Mellettük találunk még különféle tárgyakat, amelyek a végső győzelemhez vezető úton nélkülözhetetlenek. A tárgyak a következők: erőital, rácskulcs, csapóajtót-nyitó kulcs, gombaméreg, növénytáp. A tárgyak között az '**F1**' billentyűvel válthatunk, az amulettek között a '**SPACE**'-szel. Mihelyt megvan a tekercs szövege, ezt az '**S**'-sel ellenőrizhetjük, keressük meg a jeges barlangot (P,1). A sárkánynak nekiugorva és az erőitalokat folyamatosan elfogyasztva nyerhetjük meg a játékot (villogni kezd a képernyő).

A vezérlés:
Joy tűz + le: varázslás
Joy tűz + oldalra: ugrás
Joy fel: kötélre mászás
Joy jobbra/balra: mozgás oldalirányban

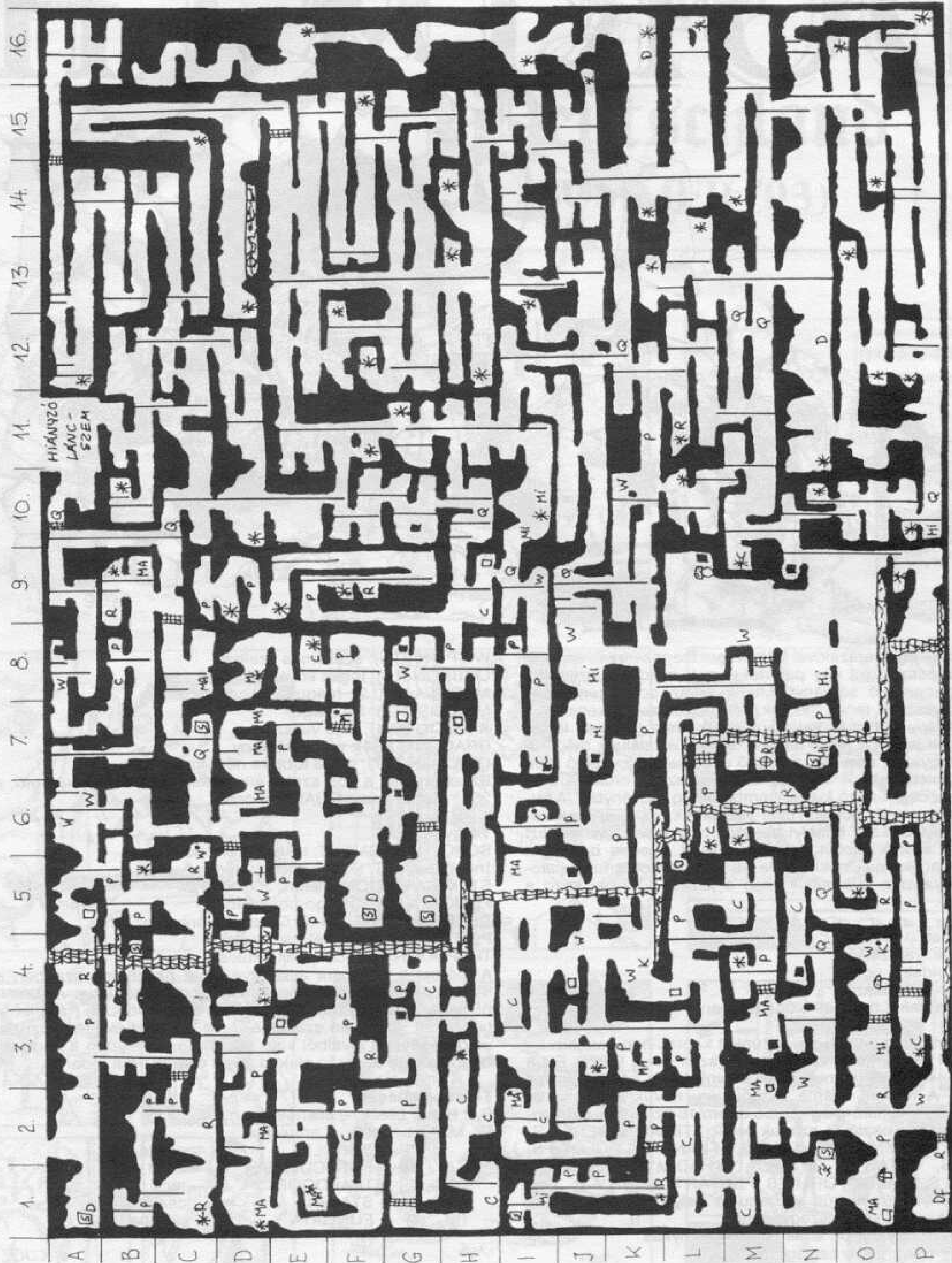
A labirintusban a játék a helyzetünket koordinátákban jelzi ki. POSITION: HALL [terem száma] OF [szint neve] DEEP. Ezt a mellékelt térképen is meg lehet találni, így a szintek neveit rövidítve. A termek száma függőleges, nevük a vízszintes koordinátán található meg. A 256 terem 16 szintre és szintenként 16 teremre oszlik. A szintek nevei: ATELAN'S, BEREN'S, CERIM'S, DARIN'S, ELIDAAN'S, FEANOR'S, GLOTH'S, HALDIR'S, ISTAR'S, JETAR'S, KHADIM'S, LENTAL'S, MAGLOR'S, NERID'S, ORLIC'S, PENTAR'S, vagyis A-P.
Teremtmények (mellettük az amulett helye, az amuletteket ilyen sorrendben kell összegyűjteni):
PLEBATA (megvan): őr, lehet pajzsos és nyilas
ROIMORT (B,1): király csillagokkal
WISPITH (C,6): szellemes szellem
COBRON (I,6): fogait köpködő kígyó
MAGUSAAN (I,2): mágus, aki csillagokat lát
MINGOS (F,7): lila mágus
KRAKOLI (O,4): zöld víziszörny
DRACONIS (L,4): vörös sárkány
QUASILIN (?,?): ami a többire nem hasonlít
Ez az amulett a 255 szoba átkutatása után sem került elő, a 256. szobát pedig QUASILIN őrzi!

Tárgyak:
SCROLL FRAGMENT: tekercstöredék
[név] AMULET: lények ellenszere
STAMINA POTION: életerő 100 %-ra áll
FUNGATA POTION: gomba ellen jó
CLORONAR POTION (O,5): levélre öntve, az kihajt
PORTCULLIS KEY: kék rács kulcsa
TRAPDOOR KEY: csapóajtó kulcsa
A mérget a gombára állva/ötve lehet használni, ezekben a szobákban valamilyen védelem működik (nem lehet varázsolni, és ládákat kinyitni). A zöld létyót egy szobában (N,1) lehet használni. A levélen szaladgálva az '**F7**' vad üvöltés-közbeni verdesésével a levélből kinő egy virág, amelyben a falon lebegő halálos ellenség elakad. Itt az első SCROLL-darab...

Térképjelölések:
D,P,R stb. betűk — ellenségek
C*, MA* stb. betűk — amulettek

▤ — SCROLL	▲ — szikla
■ — PORTCULLIS	│ — kötél, létra
□ — TRAPDOOR	▥ — rács
✳ — STAMINA	▬ — csapóajtó
⊕ — FUNGATA	⚲ — gomba

• *K.JOE*


16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
HIÁNYZÓ LÁNC-SZEM

LORDS OF CHAOS 1.



Nem, nem kérem — ez nem *Skandar Grann* legújabbelőtti kalandjainak a címe **(bár ajánlom *Nemes István* figyelmébe: jobb cím mint a „*Káosz káoszának káosza...*" — HANCU)**. Az átlagnál ugyanis butább egyorrúak ezt szokták „*Lézer szkved három*"-nak hívni, ami valamit már elárul a színvonalról. **(Az én szerénytelen véleményem szerint ez a legjobb fantasy-stratégia a „jóöreg"-en, és talán nem véletlen, hogy ez volt az utolsó-előtti-előtti program, amit hajlandó voltam a 64-esbe betölteni — az utolsó előtti az ULTIMA 6 volt. Az utolsó meg a COVBOY'S QUEST /lesz/ — HANCU).**

A gamét a ***Mythos*** gárdája programozta, és a ***BLADE Software*** hozta ki a piacra néhány csomag zöldséggel együtt.

Első lépésként talán töltsük be a játékot. Nemnemnem, először kapcsoljuk be a gépet, csak aztán töltsük be. **(Bár lehet fordítva is, akinek sikerül kap bonus 100 pontot a CoV-tesztben — HANCU)** Tudálékosabbak meglookolhatják a lemez directoryját is. Azt fogják tapasztalni, hogy egy 193 blokkos file a játék, van mellette pár apróbb dolog is, a lényegesebbek a '**.GAM**' kiterjesztéssel ellátott pályák, az elterjedt verzión van belőle 3 db., sorban 1,2 és 3 .GAM névvel. Ezek 48 blokkosok. Előbb hívjuk be a főjátékot. Néhány fajta kartács nem ajánlott, mert kitömörítéskor ki fog fagyizni, legalábbis a *Dominators* crack esetében. Ha mégis sikerült betöltenünk, akkor *Jean Michel Jarre — Equinoxe* **(vagy az *Oxygene*? — CoVboy)** taktusai mellett tragikus hirtelenséggel máris szembetaláljuk magunkat a játék első kérdésével (lesz még több is).

Attól függően, hogy milyen nyelvterületen vagyunk jártasak **(csak semmi szex — CoVboy)**, javasolt a választás:

1. English
2. Deutsch

Ezt követően jelenik meg a **Select Controls** opció, ahol egyorrúak tehetetlenül nyomogatják a joy-t, a '**SPACE**'-t, az '**F1**'-et és a többit, míg nem jájönnek, hogy a highlighted mező (na vajon mi az?) csak a '**Q**', vagy az '**A**' billentyű nyomogatására vándorol le vagy fel a:

KEYBOARD
JOYSTICK

opciók között.

Ha valakinek nincs joystick a birtokában, az vegyen egyet, akinek meg van, az válassza a joyt és nyomja meg a tűzgombot. Huh, a '**SPACE**' is jó lesz!

Végre bejutottunk a **WIZARD DESIGNER**-be! Itt a következő lehetőségeink lesznek:

DESIGN WIZARD: Karakter készítése (lásd később);

LOAD WIZARD, SAVE WIZARD, DELETE WIZARD: Erre még a hülye is rájön (ha valaki esetleg mégse jönne rá, büszke lehet, mert ezzel bebizonyította, hogy nem hülye).

LOAD SCENARIO: Pálya betöltése. A pályáknak rendkívül fantáziadús nevük van, mint ahogy azt már említettük: úgy hívják őket, hogy **1**, **2**, és **3**. Sajnos, ha a filenév kérésekor valami baromságot adunk meg, és elküldjük, ő is elküld minket, és az egész játékot tölthetjük az elejétől. Hm. igazán finom programozói munka! A menüpont kezelését tovább nehezíti, hogy csak ebben a sorrendben lehet a pályákat végigjátszani.

LOAD SAVED GAME: Ez az!

A változatosság kedvéért válasszuk a **DESIGN** menüpontot. Minő meglepetés, egy újabb menübe jutottunk:

NAME: Na? mi!? Na jó, eláruljuk? itt adjuk meg azt, hogy a demultiplexer implicit vagy explicit módon ápangolja a gruzsbájfort.

CHARACTER: Itt állíthatjuk be a tulajdonságaink értékeit. 600 pontot oszthatunk el **(mi ez, Laser Jet 4-es? CoVboy)**, de a varázslatokat is ebből kell megvennünk, szóval spóroljunk. Nézzük a tulajdonságokat sorrendben (zárójelben a max. érték).

MANA (200): Minden varázslat aktivizálása bizonyos számú MANA-ba fog kerülni, tehát nem árt ha sok van belőle. Mondjuk hétszáz.
ACTION POINT (40): Ugyanaz, mint a *LASER SQUAD*-es AP. Mozgás, varázslás, minden fogyasztja. Harminc körül elég, ha van **(Celsiusban? Az nem rossz — CoVboy)**.
STAMINA (90): Kitartás **(vagy valami hasonló — HANCU)**. Nem kell sok, úgy sem fogunk rohangálni, meg verekedni. Ötven bőven elég.
CONSTITUTION (90): Ez a HP. Bár nem nagyon fogunk bunyózni, nem árt ha van vagy 70 belőle.
COMBAT (30): Támadóerő. Lehet minimumon hagyni.
DEPENCE (30): Védekezés. Ez is maradhat minimum értéken. Ha a varázslónkat ütik, már úgyis régen rossz...
MAGIC RESISTANCE (100): Lásd az előbbit... ez is védekezés, csak mágia ellen.

SPELLS (ez nem tulajdonság, hanem a következő menüpont): itt lehet megvenni a maradék **EXPERIENCE** pontunkból a varázslatainkat. Nézzük a varázslatokat sorban:

- **Idéző varázslatok**

GOLD DRAGON, GREEN DRAGON, RED DRAGON: Arany sárkény, Zöld sárkány, Vörös sárkány. Ilyet még sohasem sikerült varázsolni.
PIXIE: Törpe. Elég gyenge fickó, láthatatlan, és tud tárgyat felvenni.
DWARF: Elf. Gyenge harcos, de olcsó, és tud tárgyat felvenni, ezért érdemes kulcsok, fegyverek, potionok begyűjtésére alkalmazni.
GOBLIN: Törpe. Olyan, mint a dwarf, csak drágább.
TROLL: Erősebb a törpénél. Ő már jobban verekszik, kellemes **STAMINA**-ja van, és tud tárgyat felvenni. Jó csávó, de még jobb nála a:
GIANT: Tudja mindazt mint a troll, de jóval erősebb nála.
CENTAUR: Mr. *Kenta*, alias *Kenta úr* nem igazán tud semmit, ahhoz képest viszont elég drága. Ereje a törpékkel azonos.
UNICORN: Egyszarvú, sokat tud lépni. Teleportálni ugyan nem tud, ahogy azt egy becsületes mikronistól elvárná az ember, de még így is a legjobb hátasállat.
PEGASUS: Tud repülni, sokat lépni és meglovagolható, ezért bizonyos esetekben (pl. 3. pálya) jobb mint az unikornis.
GRIPHON: Ugyanazt tudja, mint a pegazus, de erősebb nála és drágább is.
ELEPHANT: Sokáig bírja a támadást. Jó **DEFENCE**-je van, és meglovagolható.
GORILLA: Kb. egy goblinnal egyenrangú (szellemi színvonalban is), olyan erős, mint a troll.
LION: Oroszlán, sokat tud lépni. Közepes harcos, nem nagyon kell használni.
BEAR: Medve, nagyon erős.
CROCODILE: Közepes harcos, de vízben jó sokat tud akadálytalanul mozogni, ami az első pályán nem egy hátrányos dolog.
HARPY: Hárpia, mint egy dwarf, de tud repülni is és tárgyakat felszedni.
GIANT SPIDER: Óriáspók. A medvénél erősebb. A legjobb nem-élőhalott harcos, de mivel élők nem üthetnek meg élőhalottat, egy vacak zombi is megsz**atja.
ZOMBIE: Nagyon gyenge élőhalott. Tárgyakat tud felszedni. Üttorlasznak jó.
GHOST: Szellem, sokat tud lépni. Valamivel jobb, mint a zombi, de még mindig nem az igazi.
VAMPIRE: Nagyon jó harcos élőholt, tud repülni, tárgyat felvenni, szóval nagyon tuti figura.
SPECTRE: Kísértet. Kb. olyan mint a vámpír, de repülni, tárgyat felvenni nem tud. A második legerősebb.
DEMON: A legerősebb! Harcban csak egy másik démon lehet méltó ellenfele.

- **Potionkészítő varázslatok** (ezeket nem érdemes használni, mert mire összeszednénk a varázsitalokhoz szükséges komponenseket, már rég megnyertük a játékot) van belőle egy csomó:

STRENGHT POTION — erőital
PROTECTION POTION — védelmező ital
INVISIBILITY POTION — láthatatlanság ital
SPEED POTION — gyorsaság ital
FLYING POTION — repülő ital
HEALING POTION — gyógyulást segítő ital
SUPER POTION — az erő- a védelmező- és a gyorsaság-ital keveréke

- **Támadó & védő varázslatok**

MAGIC FIRE: Mágikus tűz. Tüzet gyújt, amin nem egészséges átmenni. *Torquenada* kedvenc varázslata.
GOGEY BLOB: Osztódó massza. Valami trutymót hoz létre, amibe ha valaki beleragad, azt el is lehet felejteni. *Elbo Smogg* előszeretettel alkalmazza. Mindenhol — még a vízen is — terjed.
TANGLE VINE: Terjedő liánerdő. Ugyanaz mint az előző, csak fűnövesztéssel. Vízen nem terjed, de ki lehet vízre is lőni, s ha szétütjük, rá lehet gyalogolni. **(Tényleg: a zebra tud úszni? CoVboy)**
FLOOD: Áradás. Pocsolyát csinál, a mozgást nehezíti, és néha megfulladnak benne emberkék.
ENCHANT: Megigézés. Az ellenféle egyik karaktere átáll hozzánk (vagy nem).
SUBVERSION: Felforgatás. Lásd bővebben: *'KÁOSZ SZAVA'*.
CURSE: Átok, gyengíti az ellenfelet.
MAGIC BOLT, MAGIC LIGHTNING, MAGIC ATTACK: Mágikus nyíl, -villám, -támadás. Támadó varázslatok, egyre erősebb kivitelben. Nem csak azt pusztítja el, akire lőttük, hanem a körülötte állókat is.
TELEPORT: (A kedvenc TV-műsorom, csak kihagytak belőle egy S betűt — HANCU).
MAGIC EYE: Meglátjuk vele a láthatatlan teremtményeket és a falon is 'A'-t láthatunk vele.
MAGIC SHIELD: Védekező varázslat, magyar hangja *Poszt Inor*.

Ha minden megvan lépjünk ki a főmenübe (gy.k. **EXIT**) és **Load**-oljuk be a scenariot. Há-há, újabb menü jön, de a figyelmes szemlélő rájön, hogy ez csak álmenü, mert ugyanaz mint az előző, csak van egy **PLAY GAME** menüpont is. Válasszuk ki ezt, és szinte azonnal megkezdődik a, megkezdődik a, megkezdődik a... **(most HANCU-n arrébb tettem a tűt — CoVboy)** gól-zá-por! *(Kispest-Vác 1:2 Ole-ole!)*

A képernyő jobb felső sarkában az öt kis izé jelentése:

Koponya: Élőhalott fickó.
Szárny: Tud repülni.
Meghámozott banán alias lovagló emberke: A teremtmény meglovagolható.
Vércseppek: A figura súlyos sérülést szenvedett.

Szem: A teremtmény láthatatlan. **(Mi persze látjuk, mert különben nem tudnánk irányítani. Tehát nem láthatatlan, de az ellenség nem látja, tehát az. Érthető? — HANCU)**

A jobb alsó sarokban a figura tulajdonságait láthatjuk:

Láb: Action Point
Villám: Stamina
Szív: Constitution
Kard: Combat
Pajzs: Defence

Nakéremszépenszóvalhátakkor: Ha a kurzort rávisszük egy karakterünkre és megnyomjuk a tűz-gombot (billentyűzet még mindig: '**Q**'/'**A**'/'**O**'/'**P**'/'**SPACE**'), megjelenik egy... na mi is? Úgy van: egy újabb menü! **Nézzük:**

SELECT: Ezt kiválasztva mozgathatjuk a figurát úgy hogy valamelyik szomszédos mezőn nyomjuk meg a firebuttont.
NEXT: A következő karakterünkre lép.
INFORM: Infooormer tadabadabadapp, infoooooremer... **(gyk: idézet volt Snow: Informer c. számából. Ha ez a leírás csak a XXI. században jelenik meg elárulom, hogy ez '93 tavaszának-nyarának legnagyobb slágere volt — HANCU).**
BIG MAP: A teljes pálya térképét mutatja meg. A térkép egyébként végtelenített (á lá ***Dragon Wars***).
END TURN: Lépés befejezése.
LANCEL: Kilépés.

Ha **SELECT** után újra megnyomjuk a tűzgombot, meglepetésben lesz részünk: ismét egy újabb menü mosolyog ránk:

END MOVE: Vissza az előző menübe.
CENTRE: A játéktér közepére hozza a karaktert.
BIG MAP: Mint eddig.
CAST: Varázslás, lehet (**-G**) földi célpontra vagy (**-A**) levegőbe. A **MANA** minden kör végén nyolccal nő.
USE: Tárgy használata, bezárt ajtókat, lezárt ládákat is ezzel lehet kinyitni.
CHANGE: A kezünkben levő tárgy kicserélése egy másikra.
RIDE: Felülés meglovagolható teremtményre.
RIDER: Leszáááláááás!
THROW A: Tárgy eldobása.
THROW B: Fegyver eldobása úgy, hogy sebezzen.
DRINK: Ezzel lehet potiont dönteni magunkba. **(Potion of Beer nincsen, de még Potion of Libere se. Sebaj, a CoVboy-'s Questben van mindkettő... — HANCU).**
FILL: Üres üveg megtöltése.
EAT: Kajaaaa!
DROP: =THROW. Tárgyat elejteni.
PICK UP: Tárgy felvétele.

A játék lényege, dióhéjban: verjük meg az ellenfelünket, azután a megnyíló **PORTAL**-on keresztül angolosan távozzunk a helyszínről.

Az **első pályán** egy *TORQUENADA* nevezetű amatőr varázslóinas próbál ellenállni nekünk (sikertelenül). A meccs színhelye egy mocsár. Célszerű pár **dwarf**ot és **giant bat**-et szétküldeni a világba, hogy felderítsék, hol az ellenfél, majd felpattanni egy mikronisra, és egy verőlegényekből (**DEMON, SPECTRE, GIANT, SPIDER, GIANT**) álló kis csapat élén laposra verni *Torquenada* bácsit.

A **második pálya** egy barlangban játszódik és *ELBO SMOGG* az ellenfelünk. A nyerő stratégia itt is az, mint az előbb, csak itt egy picit erősebb fiúkat kell küldenünk.

A **harmadik rész** *Ragaril*, a mágus kastélyában játszódik, feladatunk a főbérlő kinyírása. Ez a pálya sokkal jobb, mint az első kettő együttvéve, ezért nem is adunk tippeket hozzá (mindenki bogarássza ki maga a scrollok adta homályos útmutatásokat és káromkodjon nagyokat a végső csatában ellene felvonuló szörnyhegyek láttán).

Összegezve: ez egy cool játék. Legjobb kettesben játszani! **(Hé, CoVboy, ez egy feldobott labda! Kínálja magát, hogy szúrj be ide valamit! — HANCU) (Én nem így ítélem meg a dolgot. Kettesben dög unalmas, ötvennél már úgy bőg a motor, mint Rozi a fejés előtt, ezért legjobb hármasban, sőt mégjobb négyesben... — CoVboy)**

A második rész — a **LASER SQUAD**-hez hasonlóan — csak új küldetésekkel bővíti az elsőt, ezért a kezelésre itt külön nem fecséreljük az időt. Ez a rész csak 145 blokk hosszú, szemfülesek találhatnak egy 35 blokk hosszú DOC file-t is a lemezen. Ezenkívül találunk két pályát (4 és 5), a .GAM és .GER kiterjesztésű file-ok összetartoznak. A lemezen van még pár 1 blokkos .WIZ file is DEFAULT... névvel, hogy a WIZARD DESIGNER-ben ne kelljen annyit tökölnünk!

A sárkányok tudnak tárgyakat felszedni, repülni, tüzet fújni és igen nagy az erejük. Sárkányt csak **dragon herb** segítségével lehet elővarázsolni. A füvet (**d. herb**) meg kell főzni egy edényben. Bizonyos lények: feltámasztott hullák, egyes állatok (**gorilla**) a felszedett tárgyat használni nem tudják (**kard, kés, pajzs...**) HARPY, a boszorkány sem tudja használni a fegyvereket **(a sepró az mióta fegyver? Nekem mondjuk reggelente használ a gyomromnak — CoVboy)**. Vízen csak krokodillal közlekedjünk, mert a többi élőlény a varázslóval együtt megfulladhat. Ezért érdemes repülő-italt készíteni, és a szigetek között repülni. Ha edényben kifőzünk egy italt, azt minden élőlény meg tudja inni. Démonnál a hatása 1 kör, varázslónál 4 kör és ez az élőlényeknél értékük szerint változik.

ITALOK: Italfőzéshez először is kell egy edény **(Ez nem kacsa — CoVboy)**. Kell még hozzá egy megfelelő italvarázslat, amit a játék elején lehet beállítani, és egy megfelelő tárgy adaléknak. Az edényt és a tárgyat egy helyre ledobjuk, a varázslóval fölé állunk és aktivizáljuk a megfelelő ital-varázslatot.

A varázsitalokhoz megfelelő tárgyak:

speed potion	SULPH (kén)
flying potion	FAIR WING (madártoll)
super potion	AMBERGRIS (ámbra)
invisibility potion	CRYSTAL (kristály)
protection potion	CLOVER (4 levelű lóhere)
strenght potion	MISLETOE (fagyöngy)
healing potion	APPLE (alma)

(Lehet, hogy műveletlennek tűnök, de halvány lila gőzöm nem volt, hogy mi az az ámbra. Hallottam valamiféle ámbrás cetről, de eddig én sem tudtam, a cetnek mi a köze az ámbrához, és hogy azt eszik, vagy isszák? A lexikon szerint: *Egy bizonyos cetfajnak illatszer készítésére használatos viasszerű váladéka.* Most már tényleg okosabb lettem! — CoVboy)

Ha elkezdünk játszani, az **első körben** lépni nem lehet, csak varázsolni. Minden pályának megvan a maga különlegessége.

A **2-3. pályákon** semmi különlegesség nincs, szóval kár is rá pazarolni az időt.

A **4. pályán** egy nagy szigeten ládák vannak elhelyezve. A ládák le vannak zárva (**LOCKED CHEST**). A ládákat csak kulccsal lehet kinyitni (**CHEST KEY**). A szigetet egy különös növény borítja be (**WINKING TREE**). Ez a növény szüli azokat a szörnyeket, melyek megtámadnak minket. A növények

csak mozgásban akadályoznak. Nehéz kiütni őket és gyorsan visszanőnek. Mellesleg a szigetet két démon őrzi.

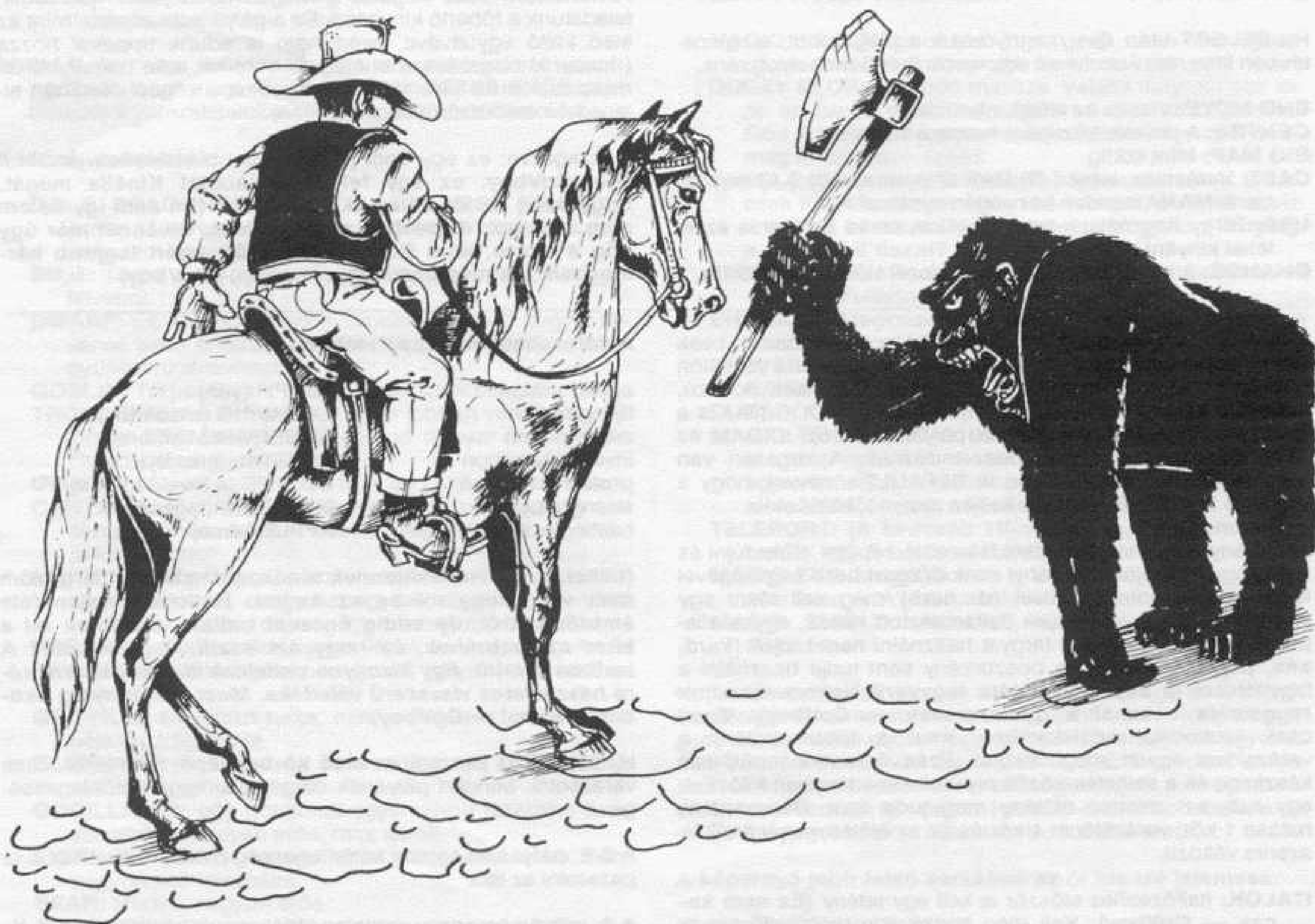
Az **ötös pályán** egy labirintusban kell egy varázsló ellen harcolnunk (**HELIX**). Kemény ellenfél, de nem lehetetlen legyőzni. A labirintust teleportok hálózzák be, és ezen keresztül lerövidíthetők a nagy távok. Az épület közepén van egy nagy terem, ahol lezárt ládában varázseszközök vannak. A terembe az út egy teleporton és két lezárt ajtón vezet. Az ajtókat különféle lények őrzik, a nagy terem pedig tele van múmiával, ami a démonnál erősebb.

A lezárt ládákban sokféle varázstárgyat találhatunk. Ehhez csak annyi hozzáfűznivaló van, hogy a legerősebb a **STAFF OF WRATH**.

Hát úgy gyorstalpalóban ennyit a játék két részéről. Amigásoknak és PC-seknek annyit, hogy mi még nem találkoztunk a 64-es verzión kívül a játékkal, ez még persze nem zárja ki azt, hogy nem létez(het), bár kevés a valószínűsége. A ***BLADE Software*** csak C64-es játékokat hozott ki a piacra. C64-en viszont igen színvonalas kalandjáték, mellesleg kazettások is játszhatnak vele valamennyit, főleg ha valaki floppyról behívja valamelyik pályát, majd cartridge-zsel szépen lementi 1 file-ban a memóriát. Sok sikert az ilyen tranzakciókhoz, azért floppy drive mindenképpen ajánlott!

Köszönet **Havasi Zsolt**nak, Nyergesújfalura, akinek pár tippjével pontosítottuk a leírást.

● *HANCU & CoVboy*



BARD'S TALE III.



A játékot az ***Interplay*** adta ki 1988-ban (valószínűleg már akkor is az ***EOA*** „pártfogolta" őket...). Minden idők egyik legnépszerűbb RPG-je, és nem túlzás a játékmenet, az ötletek és a játék atmoszférája részére az első helyezés sem. A többi RPG-hez képest elég nagy a varázslatok száma (több, mint 100!), és ezek kb. fele egész jól is használható, ami pl. az **SSI**-játékokra nem igazán jellemző.

A CoV 11-ben már megjelent egy tipphalmaz, de az csak a fontosabb cselekedeteket, a varázslatokat és a kezelést tartalmazta. Ez a leírás kicsit részletesebb a helyszínek terén (pl. pár tipp a keményebb harcokhoz, ami lesz elég sok, ha valaki nem berhel...), tárgyak leírása, varázslatok részletesebben, és térképek. A leírás megkezdése előtt egy megjegyzés: az alább leírtak mind a játékkal kapcsolatos tapasztalatokon alapulnak, nem konkrét ismereteken (pl. szabályok stb.), tehát esetleges hibák előfordulhatnak, ezekért elnézést kérünk.

Tehát:

A leírás elsődlegesen a C64 verzión alapul. Az intro-ból '**U**' megnyomásával egy utility-menübe kerülünk. Itt másolgathatunk lemezt (mivel a **Character Disk** csak egy játékállás tárolására alkalmas, erre szükség is lesz), áthozhatunk karaktereket az előző két, valamint a 3. részből is, visszatérhetünk az intro-hoz, vagy elkezdhetünk játszani. Ha itt nincs más teendőnk, kezdjünk talán játszani. Miután megfordítottuk a lemezt, a program megkérdezi, akarjuk-e a kimentett állást folytatni. Ha nem töltünk állást (csak itt az elején lehet!), akkor a **Skara Brae** közelében levő menekülttáborba kerülünk.

Itt a következő opciók közül választhatunk:

- **Add character to party**: egy karaktert vehetünk be a csapatba;
- **Rename character** (ha még nincs senki a partiban): egy fickó átnevezése;
- **Remove character** (ha már van): karakter kimentése a memóriába és törlése a partiból;
- **Create character**: ld. később;
- **Delete character**: egy karakter törlése (ha a partiban van, akkor előbb ki kell menteni);
- **Save party**: a partiban levő karakterek tárolása egy közös néven;
- **Leave the game**: kilépés a játékból;
- **Enter wilderness**: a tábor elhagyása (ha a töltés után nem a kimentett állást játszottuk, akkor a játék kezdete);

Az utolsó két opció kimenti a karakterlistát a lemezre (eddig csak a memóriába írogatott a program), szóval a táborban ne nagyon cserélgessünk lemezeket, mert kellemetlen meglepetés érhet.

Create character:

Először ki kell választanunk, hogy a karakter férfi legyen, vagy nő (teljesen lényegtelen a játék szempontjából). Ezután a karakter fajtáját kell kiválasztani. A fajták közötti különbség az egyes tulajdonságok maximális értékében van (**St**: strength, **IQ**: intelligence, **Dx**: dexterity, **Cn**: constitution, **Lk**: luck);

	St	IQ	Dx	Cn	Lk
Human	17	13	15	15	12
Elf	15	16	16	13	13
Dwarf	19	13	14	17	10
Hobbit	11	13	19	12	17
Half-Elf	16	15	16	14	13
Half-Orc	18	10	15	18	11
Gnome	16	17	14	10	11

Egy tulajdonság értéke a maximális értékénél max. 7-tel lehet kisebb.

A HP (hitpoints) kezdeti értéke nem függ a tulajdonságoktól, és minden fajtánál max. 29.

Az egyes tulajdonságok szerepe:
- **Strength**: A harcoló karaktereknek (az első négy) fontos, a támadások nagysága és a találati pontosság függ tőle.
- **IQ**: A varázslók fontos tulajdonsága, függ tőle a varázslatok sikere és az **SPPT** (Spell Points) növekedése (a kezdeti értéke nem). Ezen kívül az ellenségek varázslatai elleni védekezés hatásosságát is befolyásolja.
- **Dx**: Befolyásolja az **AC**-t, azonkívül a magasabb ügyességű karakterek előbb kerülnek sorra a harc egy körében.
- **Cn**: A **HP** növekedését befolyásolja.
- **Lk**: A csapdák hatásának elkerülésében játszik szerepet.

A felsorolt dolgoknak (pl. találati pontosság) a tulajdonságok csak az egyik összetevői, a második az osztály, a harmadik (a legfontosabb) pedig a karakter szintje.

Ezek után ki kell választanunk a karakter osztályát:
- **Warrior** (harcos): A legtöbb támadó- és védőfelszerelést használhatja, és 4-4 szintugrás után mindig eggyel növekszik a körönkénti támadások száma, egészen 8-ig. A HP-je elég magas.
- **Conjurer, Magician**: Az első két varázslóosztály. Elég kevés cuccot használhatnak, és kezdetben gyenge a HP is, de az osztályváltások miatt (sok szintlépés) később több HP-jük lehet, mint a harcosoknak. A játék vége felé szinte csak rajtuk áll a harc.
- **Rogue**: HP szintén elég gyenge, viszont jó kis extra tulajdonságai vannak (csapda megtalálása ládán, ilyen csapda hatástalanítása, rejtőzködés árnyékban — ilyenkor messzebbről is támadhat és üthet kritikusat (találat esetén az ellenség meghal); valamint ismeretlen tárgy azonítása).
- **Bard** (bárd): Nagyon jó HP, de harcban szinte használhatatlan. Varázserejű dalai viszont nagyon hasznosak lehetnek:

  Sir Robin's Tune: Távoltartja az ellenséges csapatokat (harc elkerülése). Ha szerencsénk van, akkor van is valami hatása...

  Safety Song: Kb. mint az előző;

  Sanctuary Score: Leviszi az AC-t max. 15 ponttal. Ha többször játsszuk el harcban, akkor annyiszor, ahányszor eljátszottuk.

  Bringaround Ballad: Harcban minden kör végén felviszi a HP-t, max. 15 ponttal. Ha csatában többször is eljátsszuk, akkor annyiszor, ahányszor eljátszottuk.

  Rhyme of Duotime: Kicsit ügyesebbek lesznek a karakterek, és a normál támadásuknál eggyel többször támadnak.

  Minstrel Shield: Az AC-t úgy viszi le, mint a Sanctuary Score, valamint a karakterek védettebbek lesznek az ellenség leheltelteivel szemben, a lehellet okozta sérülések pedig feleződnek. **Tenebrosia**-ban vásárolható.

  Kiel's Overture: Támadó hatású ének (hatása megegyezik a **TREB** varázslat hatásával), **Lucencia**-ban vásárolható.

  A bárd csak akkor játszhat, ha a kezében van valamilyen hangszer. A bárd elénekelhető dalainak maximális száma a szintjével egyezik meg, az „elhasznált" dalok valamilyen alkoholos ital (kocsmai italok, kivéve a *Ginger Ale*) fogyasztásával pótolhatók (csak ne vigyük túlzásba, mert azonkívül, hogy a bárd csontrészeg lesz, a hangját is elveszítheti).
- **Paladin** (vándorlovag): Szinte teljesen megegyezik a harcossal, csak annyi különbséggel, hogy kicsit mások a fegyverkorlátozások.
- **Hunter** (vadász): HP a harcosokéhoz hasonló, tárgyak terén kicsit több a korlátozás, viszont van egy **Critical Hit** nevű tulajdonsága, ami ugye azt jelenti, hogy sikeres találat esetén az ellenség elhalálozik.
- **Monk** (szerzetes): Hasonlít a harcoshoz, de egyrészt alig használhat védőfelszerelést, másrészt több a fegyverkorlátozás is, viszont minden szintugrásnál eggyel csökken az AC-je (**Brilhasti** után a **Monk**-nak pl. —30 volt az AC-je...).

A tolvaj és a vadász extra tulajdonságai százalékban vannak megadva, a játék kezdetén elég gyengék, szintlépésnél növekednek.

Az egyes fajoknál osztálykorlátozások is vannak (a faj után az szerepel, hogy mi nem lehet):
- **Human**: lehet minden
- **Elf**: Hunter
- **Dwarf**: Conjurer, Magician
- **Hobbit**: Paladin, Hunter
- **Half-Elf**: Paladin, Hunter
- **Half-Orc**: Bard, Paladin, Monk
- **Gnome**: Bard, Paladin

Ezek alapján mindenki generálhat neki szimpatikus karaktereket, de:
- Tolvajra feltétlenül szükség lesz;
- Indítsunk legalább 2, de ha lehet, 3 varázslót (legjobb talán 2 Magician és egy Conjurer);
- Használjuk fel mind a 7 helyet a partiban (néha még ez is kevésnek fog tűnni);
- A bárd és a vadász nem nélkülözhetetlenek, indításuknak vannak előnyei és hátrányai is.

A varázslókról

Minden varázslót 13. szintig fejlesszünk, ekkor megvan neki az osztály összes varázslata, váltsunk magasabb osztályba — a Conjurer és a Magician egyenlő szintű (13. szinthez 230.000 XP), majd sorban Sorcerer (400.000), Wizard (1.300.000) és Archmage (3.000.000). Egy osztályból válthatunk két magasabb (ill. egy magasabb és az egyenrangú) osztályba. Különleges a **Chronomancer** (3.000.000), ez lehet olyanból is, akinek megvan az összes Magician és Conjurer varázslata, de váltáskor elveszti az összes korábbi varázslatát (mégis szükség lesz rá a teleportálás miatt). Különleges a **Geomancer** (3.000.000) is, ezt csak **Kinestia**-ban „gyárthatunk" valamilyen harcos fickóból. Ha úgy váltunk osztályt, hogy nincs meg az összes varázslatszint (3 után lehet váltani), akkor a hiányzókat már soha nem kapjuk meg!

Ha elkészültek a karakterek, akkor lehet kezdeni barangolni.

A játék kezelése:

'**I**' — Mozgás előre;
'**K**' — Mozgás előre, és ezzel az ajtókon is át lehet menni;
'**L**' (vagy '**CRSR jobbra**') — Fordulás jobbra;
'**J**' (vagy '**CRSR le**') — Fordulás balra;
'**W**' — Alattunk lévő portal-on mozgás lefelé;
'**E**' — Felettünk lévő portal-on mozgás felfelé, de csak ha van repülő szőnyeg;
'**U**' — Egy tárgy használata (ki kell választani a karaktert, majd a tárgylistából kell választani (fel: '**CRSR le**', le: '**CRSR jobbra**', kiválasztás: '**RETURN**'), a tárgynak nem kell felszerelve (**Equipped**) lennie);
'**S**' — Állásmentés, meg is kérdezi, hogy tényleg akarunk-e menteni;
'**B**' — A bárd eljátszhat egy dalt;
'**V**' — Hangok ki/be;
'**C**' — Varázslás, ki kell választani a varázslót, majd bepötyögni a varázslat nevét (ld. később);
'**N**' — A karakterek sorrendjének megváltoztatása;
'**D**' — Egy karakter kirúgása. Olyat nem lehet, akit mi irányítunk (tehát mi generáltuk);
'**P**' — Harc a csapaton belül. Számunkra nem egészen világos az értelme;
'**<—**' — Pause, és általában kilépés vagy visszalépés;
'**/**' — Automap a bejárt területekről (ha nem dungeon-ben vagyunk, akkor az **SCSI** varázslatnak felel meg);

'1-7' — A megfelelő karakter megtekintése (kép+tulajdonságok (Pool Gold 'p' — ehhez a fickóhoz kerül a csapat összes pénze, Trade Gold 't' — pénz adása másik csapattagnak), majd tárgyak /itt lehet őket felszerelni vagy másnak odaadni, vagy a tolvajjal azonosítani, esetleg eldobni/, ezután pedig megtekinthető az esetleges varázslatok listája, a bárd dalainak száma vagy az extra tulajdonságok szintje);
'Shift+1-7' — mint az előző, de kép nélkül;

A játék két típusú helyszínen játszódik:
- város vagy környéke
- dungeon

A labirintusokhoz nem sok magyarázat szükséges (térkép annál inkább...), készüljünk fel sok támadóra.

Különleges pontok:
- **Antimágia**: az érvényben levő varázslatokat azonnal megszünteti (a fényt kicsit később), és nem lehet varázsolni.
- **Erő/mágiacsapoló**: A HP-t illetve a SPPT-t csökkenti minden mozdulatra 3-18 ponttal (hogy mennyivel, az a helyszíntől függ).
- **Csapda**: Szeretetcsomag, elég sok fajtája van.
- **Silence**: Kikapcsolja a bárd énekét.
- **Spinner**: Össze-vissza forgatja a partit, nem tudni, merre nézünk (az iránytűt is megbolondítja).
- **Darkness**: Kioltja a világításunkat.
- **Erő/mágianövelő**: A HP-t illetve a SPPT-t növeli 20 másodpercenként eggyel, természetesen csak a maximális értékig.

A városokban és környékükön különféle érdekes helyek vannak:
- **Temple** (**Skara Brae** mellett **Shrine**): Megfelelő pénzráfordítás ellenében bármit meggyógyítanak (ez az öregedés ellen lesz hasznos, mert **OLAY** varázslat elég sokáig nem lesz, másrészt ha van is, sok **SPPT**-ba kerülne)
- **Wizard's Guild**: Fejleszthetjük a karaktereket, megvehetjük a varázslók osztályának további varázslatait (persze csak ha elég fejlett a varázsló), és vásárolhatunk egy-egy varázslatot, ami nem szerepel egyik osztály varázslatai között sem (ezeket minden osztály megtanulhatja). A **Skara Brae**-beli **Review Board** annyiban különbözik tőlük, hogy ott nincs ismeretlen varázslat, viszont a varázslók csak ott válthatnak osztályt (no meg az öreg tata onnan küld el minket mindenféle küldetésekre).
- **Tavern**: Kocsma. Az elsődleges rendeltetésén (mindenki leissza magát a sárga földig) túl itt vásárolhatunk információkat (ha egy dimenzióban több kocsma van, azok ugyanazokat az infokat adják), valamint itt vehetünk a bárdnak valami alkoholt (akár el is vihetjük). Ha valamilyen anyag (pl. **Lucencia**ban a sárkányvér) számára nincs edényünk, akkor az innen elvitt pia üvege jó lesz (azért az italt előtte igyuk meg...).
- **Bard's Hall**: Hallgathatjuk a bárdok dalait, valamint bárdunk egy-egy új éneket tanulhat.

A harc

Ha valaki a nyakunkba ugrik, akkor a következő lehetőségeink vannak:
- **Fight bravely**: Harcolunk.
- **Run away**: Elfutunk, ha nem sikerül, akkor automatikusan a harc menübe kerülünk.
- **Advance ahead**: Ha senki nincs 10'-re tőlünk, akkor a csapat előrehalad 10'-et.

A harc menü opciói:
- **Attack foes**: Egy 10'-re levő ellenfél megtámadása.
- **Defend**: „Védekezés". Valójában a karakter nem csinál semmit.
- **Party attack**: Odasózhatunk a csapatunk egyik tagjának (csak minek...).
- **Use an item**: Egy tárgy használata. Így lehet ló- ill. dobófegyverrel támadni.
- **Cast a spell**: Varázslás, ld. feljebb
- **Bard song**: Csak bárdnál, egy dal eléneklése.
- **Hide in shadows**: Csak tolvajnál. Ha sikerül elrejtőzni, akkor a tolvaj sebezhetetlen addig, amíg elő nem jön, 20'-ra levő ellenfelet is támadhat (ha a következő körben ismét — sikeresen — elrejtőzik, akkor 30'-ig támadhat stb.), és úthet halálosat. Ha támad, akkor kijön az árnyékból, és lehet kezdeni a rejtőzködést elölről.

A harcban az Attack foes lehetőséget csak az első négy fickó kapja meg (ill. a tolvaj elrejtőzve az 5-7 helyekről is támadhat), így a varázslókat célszerű hátratenni.

VARÁZSLATOK

Conjurer:

MAFL(2):	Fényvarázslat;
ARFI(3):	Támadó varázslat;
TRZP(2):	Csapda hatástalanítása (ládán);
FRFO(3):	Egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sokat ér;
MACO(3):	Iránytű;
WOHL(4):	Gyógyító varázslat egy karakteren (4-16);
LERE(5):	Fényvarázslat hosszabb ideig;
LEVI(4):	Repülő szőnyeg;
WAST(5):	Támadó varázslat;
INWO(6):	WOLF megidézése;
FLRE(6):	Gyógyító varázslat egy karakteren (12-48);
GRRE(7):	Fényvarázslat, jobb, mint az eddigiek;
SHSP(7):	Támadó varázslat;
FLAN(9):	Gyógyítás az egész csapaton (12-48);
MALE(8):	Repülő szőnyeg hosszabb ideig;
REGN(12):	Gyógyítás egy karakteren (max. HP-re);
APAR(15):	Teleportálás. Be kell állítani az irányokat (pl. North: -1 = 1 lépéssel délre);
FAFO(18):	Egy ellenséges csapatot 40'-nel odébbtol;
INSL(12):	SLAYER megidézése.

Magician:

VOPL(3):	A harc idejére kb. 20%-kal megnöveli a kiválasztott karakter fegyverének erejét;
QUFI(3):	Gyógyító varázslat (8);
SCSI(2):	Megadja, hogy hol állunk az adott helyszín viszonyítási pontjához képest (dungeon esetén ez a kijárat);
HOWA(4):	Támadó varázslat;
MAGA(5):	ld. VOPL, de kb. 25%-kal;
AREN(5):	Szem. Jelzi a csapdák, spinnerek, silence- és antimágia-helyek, lépcsők és egyéb különlegességek (pl. teleport) közellétét;
MYSH(6):	A harc idejére 2 ponttal csökkenti az egész csapat AC-jét;
OGST(6):	Megnöveli egy karakter erejét;
STFL(6):	Támadó varázslat;
SPTO(8):	Támadó varázslat;
DRBR(7):	Támadó varázslat;
ANMA(8):	Antimágia. Semmi észrevehető eredményt nem sikerült vele elérni;
GIST(10):	ld. OGST, de az egész csapatra;
PHDO(10):	Egy lépés idejére eltünteti a szemben lévő falat;
YMCA(10):	Pajzs hosszabb időre, 2 ponttal csökkenti a csapat AC-jét;
REST(25):	Az egész csapatot max. HP-re gyógyítja;
DEST(16):	Halálvarázs 10'-re, egy ellenfélre;
ICES(11):	Támadó varázslat;
STON(20):	Kővé vált karakter meggyógyítása;

Sorcerer:

MIJA(3):	Támadó varázslat;
PHBL(2):	A harc idejére —1 AC az egész csapaton;
LOTR(2):	Szem;

DISB(4): A varázslattal létrehozott illúziószörnyek (WIND ...) megsemmisítése;
WIWA(5): WIND WARRIOR megidézése;
FEAR(4): Félelem, egy ellenséges csapat gyengítése. Nem sok haszna volt;
WIOG(6): WIND OGRE megidézése;
INVI(6): —4 AC a harc idejére a partin. Többszöri használatra annyiszor —4, ahányszor varázsoljuk;
SESI(6): Szem hosszabb ideig;
CAEY(7): A legjobb fényvarázslat;
WIDR(12): WIND DRAGON megidézése;
DIIL(8): ld. DISB;
MIBL(10): Támadó varázslat;
WIGI(11): WIND GIANT megidézése;
SOSI(11): Szem, a legjobb;
RIME(20): Támadó varázslat;
WIHE(16): WIND HERO megidézése;
MAGM(40): Támadó varázslat;
PREC(50): Megakadályozza, hogy az ellenség újabb lényeket varázsoljon.

Wizard:
SUEL(10): FIRE ELEMENTAL megidézése;
FOFO(11): Támadó varázslat;
PRSU(14): DEMON megidézése;
DEBA(11): Támadó varázslat;
FLCO(14): Támadó varázslat;
DISP(12): Possessed karakter meggyógyítása;
HERB(13): HERB megidézése;
ANDE(14): Harcban használható. A kiválasztott karakter Possessed lesz tőle, 100 lesz a HP-je, és önállóan harcol. Halott átmeneti feltámasztására is jó (nem csak a harc idejére!);
SPBI(16): Egy ellenség átállítása (csak ha van hely a partiban);
SOWH(13): Támadó varázslat;
GRSU(22): GREATER DEMON megidézése;
BEDE(18): Halott feltámasztása;
WIZW(16): Támadó varázslat;
DMST(25): Támadó varázslat;

Archmage:
HAFO(15): A kör visszalevő részében az ellenség már nem tud cselekedni;
MEME(20): A kiválasztott ellenséges csapatot 10'-re hozza;
BASP(28): MACO+SOSI+YMCA+MALE+CAEY;
CAMR(26): Lecsillapítja a csapathoz csatlakozott megőrült szörnyeket;
NILA(30): Támadó varázslat;
HEAL(50): Feléleszti a halott karaktereket és mindenkit max. HP-re gyógyít;
BRKR(60): A partiban lévő szabad helyeket KRINGLE BRO'-kkal tölti fel;
MAMA(80): Támadó varázslat.

Chronomancer:
VITL(12): Gyógyítás egy karakteren a varázsló erejétől függően;
WIFI(20): Támadó varázslat;
COLD(20): Támadó varázslat;
GOFI(25): Támadó varázslat;
STUN(30): Támadó varázslat;
LUCK(45): Harcban használható. Minden karakter szerencséjét növeli 8 ponttal;
FADE(50): Halálvarázs 30'-ig egy ellenségre;
WHAT(60): A varázslónál lévő egyik ismeretlen tárgy azonosítása;
OLAY(60): Öregedés gyógyítása;
GRRO(65): Egy karakter feltámasztása és max. HP-re gyógyítása;
FOTA(70): WIFI + odébbtolja a kiválasztott csapatot 60'-nal;
SHSH (60): Pajzs, -4 AC a partin;
FAFI (100): Támadó varázslat;

Geomancer:
EADA(5): Támadó varázslat;
EASO(5): A térképen bejelöli a HP-t csökkentő pontokat;
EAWA(8): Az aktuális térképen törli az összes csapdát;
TREB(10): Támadó varázslat;
EAEL(15): EARTH ELEMENTAL megidézése;
WAWA(15): A szembenlévő fal eltüntetése. Ha mind a két oldalról varázsoljuk, akkor a dungeon elhagyásáig ott átjáró lesz. Valamivel több helyen működik, mint a PHDO;
ROCK(18): 60'-ig egy ellenség kővéváltoztatása;
ROAL(20): Bejelöli a térképen az antimágia pontokat (nem lehet varázsolni, és a fény kivételével az összes érvényben lévő varázslat azonnal megszűnik, és a fény is elég gyorsan);
SUSO(20): Bejelöli a térképen a gyógyító pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 HP a karaktereknek);
SAST(25): Egy ellenséges csapat odébbtolása 60'-nal;
SANT(30): Bejelöli a térképen az SPPT-növelő pontokat (kb. 20 másodpercenként +1 SPPT a varázslóknak);
GLST(40): Támadó varázslat;
PATH(40): Térkép az aktuális szintről;
MABA(50): Támadó varázslat;
JOBO(60): Támadó varázslat;
EAMA(80): Egy ellenséges csapat alatt „megnyílik a föld", azaz mind meghal. Nagyon fontos!

Vásárolható varázslatok:

GILL(10): Egy ideig a víz alatt is tudnak lélegezni a karakterek;
NUKE(150): Támadó varázslat;
DIVA(250): Ez egy kombinált varázslat. Hatásai:

- Meggyógyítja az egész csapatot, csak az öregedést nem gyógyítja;
- Csökkenti a csapat AC-jét 20 ponttal a harc idejére;
- Megnöveli a támadások számát 8-cal;
- Növeli a karakterek erejét (elég szépen: a kemény 15 pont körül támadó varázsló ez után 9-re 360 pontot ütött...);
- Növeli a találatok és a varázslatok sikerének valószínűségét;

Az óriási SPPT használat ellenére is nagyon megéri használni.

A Chronomancer teleport-varázslatai:

ARBO/ENIK(10): Arboria
GELI/ECUL(15): Gelidia
LUCE/ILEG(20): Lucencia
KINE/OBRA(25): Kinestia
OLUK/ECEA(30): Tenebrosia
AECE/KULO(35): Tarmitia
EVIL/LIVE(50): Malefia

Az első varázslat visz oda egy meghatározott helyről, a második pedig a dimenzió érkezési helyéről visszavisz.

A varázslatok neve mögött mindenhol zárójelben az elhasznált SPPT van feltüntetve.

A gyógyító varázslatokról:

A **WOHL**, a **QUFI** és a **VITL** kivételével mindegyik gyógyítja az őrületet (**Nuts**) és a mérgezést (**Psnd**)

A támadó varázslatok:

Név	SPPT	Hatás	Erő	Táv	Mire?
ARFI	3	BURN	x-x*4	10'	1
WAST	5	SHOCK	5-20	20'	G
SHSP	7	SHOCK	15-60	60'	G
HOWA	4	———	6-24	90'	1
STFL	6	SHOCK	10-40	80'	G
SPTO	8	DRAIN	15-60	70'	1
DRBR	7	BURN	8-64	60'	G
ICES	11	FREEZE	20-80	50'	G
MIJA	3	SHOCK	x*2-x*8	80'	1
MIBL	10	SHOCK	25-100	60'	A
RIME	20	FREEZE	50-200	40'	A
MAGM	40	———	60-240	90'	G
FOFO	11	HIT	25-100	10'	G
DEBA	11	———	100-400	90'	1
FLCO	14	BURN	22-88	30'	G
SOWH	13	DRAIN	50-200	70'	1
WIZW	16	SHOCK	50-200	50'	G
DMST	25	———	200-400	90'	G
NILA	30	FREEZE	100-400	60'	G
MAMA	80	FRY	200-800	90'	A
WIFI	20	DRAIN	300-600	20'	G
COLD	20	FREEZE	50-400	80'	G
GOFI	25	BLAST	60-240	80'	G
STUN	30	SHOCK	50-200	50'	A
FAFI	100	HIT	400-1600	90'	A
EADA	5	FRY	200-800	80'	G
TREB	10	FRY	150-600	90'	A
GLST	40	FREEZE	400-1600	90'	1
MABA	50	BURN	300-1200	90'	G
JOBO	60	SHOCK	400-1600	90'	A
NUKE	150	NUKE	900-3600	90'	A

Az első három oszlop egyértelmű, a hatás azért érdekes, mert duplázhatja/felezheti a varázslat erejét:

- Hideg helyen (pl. **Gelidia**) a **FREEZE** varázslatok hatása felezett, a **BURN** varázslatoké dupla, meleg helyen fordítva;
- A gépekre (**Kinestia**) a **SHOCK** varázslatok hatása dupla. Ez más helyeken, nem gépekre is bejöhet;
- Vannak helyek, ahol a **DRAIN** varázslatok hatása dupla.

Ezeket tapasztaltuk, de lehet, hogy van még ilyesmi.

Ha a hatás ki van húzva, az azt jelenti, hogy az illető varázslat soha nem sikerült (a legnyengébb szörnyek ellen sem!).

Az erő a varázslat hatásának nagysága. Ahol x szerepel, az a varázsló szintje (osztály nem számít), ez a két varázslat elég megbízhatatlan. A hatás nagysága 99%-ban a két szám középértéke +/— 5% (gyengébb varázslatoknál kicsit nagyobb a százalékos ingadozás).

A varázslatok ereje a **CoV 11**-ből származik, de egy-két helyen módosítani kellett, vagyis nem biztos, hogy mindenhol precíz pontos, de az esetleges eltérés minimális.

Az utolsó oszlop azt adja meg, hogy a varázslat hány ellenségre hat:

1 — 1 ellenfélre (ezt használhatjuk a parti egyik tagján is)

G — Egy csapat ellenfélre hat

A — Minden ellenfélre hat

A repülő szőnyegről annyit, hogy nélküle nem mehetünk portalon felfelé, és lefelé minden karakter 3 HP-t veszít.

Egyes varázslatok sikeressége a helyszíntől is függ (pl. **Malefia**-ban ne nagyon akarjunk teleportálni), ezek: **APAR, PHDO, WAWA**.

Egyes harci varázslatoknál előfordulhat, hogy nem varázslatrezisztens ellenfeleknél sem sikerülnek, ezek: **FAFO, DEST, PREC, SPBI, HAFO, MEME, FOTA** (az odébbtolás), **SAST, EAMA**.

Ezek függenek a varázsló intelligenciájától és szintjétől is (pl. egy **EAMA**-t tudó **Geomancer** általában már olyan erős, hogy az **EAMA** varázslat csak erősen varázslat-rezisztens csapaton mond csődöt).

Bármely támadó varázslat sikere függ a varázsló intelligenciájától (ezért nehezebb a varázslókat elvarázsolni), és nagyobb mértékben a varázsló szintjétől, osztályától is. A hatás az ellenfél varázslatrezisztenciájától is függ, amit a program nem köt az orrunkra. Ha ránk varázsolnak, akkor a védettséget az előbb említett dolgok határozzák meg, az ellenfél erőssége pedig a helyszínből kikövetkeztethető. Teljesen varázslat-rezisztens figura csak egy van: **Tarjan**.

A **Geomancer** térképre vonatkozó varázslatai csak a már bejárt pontokra vonatkoznak.

A megidézhető szörnyek:

Név	AC	HP	T	L	V
Wolf	—2	30-110	8-15	———	———
Slayer	—13	70-125	Cr.Hit	———	———
Wind Warrior	—13	25-65	25-35	———	———
Wind Ogre	—13	25-130	30-50	———	———
Wind Dragon	—15	80-190	70-110	80-110	———
Wind Giant	—15	80-190	80-120	80-100	DEST
Wind Hero	—17	50-250	200-500	———	———
Fire Elemental	—13	15-55	45-55	———	———
Demon	—10	45-125	40-50	15-25	———
Herb	—12	50-290	75-90	———	SOWH
Greater Demon	—18	70-465	90-120	70-95	———
Kringle Bro'	—20	270-690	150-200	———	NILA
Earth Elemental	—21	420-940	200-300	———	EAEL

T: **Támadás**; L: **Lehellet**; V: **Varázslat**

A 4. oszlop a támadások ereje, az 5. az esetleges lehellet ereje, a 6. pedig a szörny által használt esetleges varázslat. A 2-5 oszlop adatai körülbelüliek, minden szörnyből készítettünk 18 darabot, és ezek közül 6-6-ot harcoltattunk is.

Szörnyet természetesen csak akkor varázsolhatunk, ha van hely a partiban.

TÁRGYAK

A játékban elég sok tárggyal találkozunk. Egyeseket csak fel kell szerelni (**Equip**), másokat használni lehet (**Use**), és van, amely mindkét célra alkalmas.

Védőfelszerelések:

Buckler, xy Shield, Tower Shield, Pure Shield, Luckshield, Werra's Shield — Pajzsok;

xy Chain (Mail), xy Scale (Armor), xy Plate (Armor), Robes, Blood Mesh Robe, xy Suit — Ruhák/1, Vértek;

xy Helm, Ferofist's Helm, Helm of Justice, Thieves' Hood, Sorcerer's Hood, Crown of Truth — Sisakok;

xy Bracers — Karkötők;

xy Gloves, Gauntlets, Minstrels Glove, Mages Glove — Kesztyűk;

Elf Cloak, Sceadu's Cloak, Mages Cloak — Ruhák/2;

Ring — Elég sok fajtája van, a legtöbb csökkenti az AC-t, sokuk használható is;

Steady Eye, Eelskin Tunic, Sphere of Lanatir — Egyéb védőfelszerelések.

Csak a különböző csoportokban szereplő cuccok viselhetők együtt, valamint az utolsó csoport tagjai viselhetők bármivel (egymással is) együtt.

A jobb fegyverek és más (nem védő) funkciójú tárgyak is csökkenthetik az AC-t. xy jelenthet:

Mthr — Mithril
Admt — Adamantite
Dmnd — Diamond
Titan
Tung

Ezek sorrendben egyre erősebbek (a Titan és a Tung egyenlő erős).

Fegyverek:

A legtöbbnek több fajtája is van (pl. Halbard / Divine Halbard). A különlegesekre később részletesebben kitérünk.

Kézifegyverek:

Dagger, Blade, Sword, Staff, Mace, Halbard, Firebrand, Holy Avenger, Heartseeker, Misericorde, Red's Stiletto, Kali's Garotte, Shadowshiv, Shadelance;

Kézi-, dobó-, és lőfegyverek:

Axe, Shuriken, Spear, Bow+Arrows, Boomerang, Star, Knife, Hammer, Trothlance, Holy Missile, Thieves Dart;

A fegyverek erőssége igen változatos, a legerősebbek:

Nightspear (harcos)
Holy Avenger (lovag)
Red's Stiletto (tolvaj)
Hunterblade (vadász).

A legerősebb nem feltétlenül a legjobb! (pl. számít az AC csökkentése, az esetleges halálos támadás stb.)

A bárd csak akkor tud játszani, ha valamilyen hangszer fel van szerelve. Ezek:

Mandolin, Galvanic Oboe, Angel's Harp, Cli Lyre, Deathdrum, Pipes of Pan, valamint az összes fajta *Horn* és *Flute*.

Különleges tárgyak (ha a használatnál egy varázslat neve szerepel, akkor természetesen a használat azt a varázslatot eredményezi):

- **Holy Avenger**: Ha használója meghalna, akkor meghalás helyett max. lesz a HP-je, de a fegyver eltűnik (csak ha fel van szerelve!). Ez azonban nem mindig történik meg. Használata: Valamelyik fényvarázs.
- **Stoneblade**: Sikeres találat esetén kővé változtatja az ellenséget. Cool!
- **Troll Ring**: Felszerelve 20 másodpercenként 1-gyel növeli a viselője HP-jét (természetesen csak maximumig).
- **Speedboots**: Elvileg az lenne a funkciója, hogy ha mindenki ilyet visel, akkor a harcban az Advance 20'-ra nőjön. Gyakorlatban ez nemigen történt meg.
- **Nospin Ring**: Ha valaki viseli, nem hatnak a spinner-ek.
- **Breath Ring**: Viselőjének teljes védettséget nyújt a lehelletek ellen.
- **Strifespear**: Találatkor Critical Hit-et üt, használata egy FADE varázslatnak felel meg (végtelen töltetű). Nagyon hasznos cucc!
- **Heartseeker**: Találatkor Critical Hit-et üt.
- **Hunterblade**: ld. előző
- **Surehand Amulet**: Használójának minden ütése célba talál. Cool!
- **Staff of Gods**: Ha fel van szerelve, a tulajdonosnak a varázslatok a normális SPPT 1/4-ébe kerülnek. Használata: JOBO. Igen-igen hasznos.
- **Dmnd Staff**: Ha fel van szerelve, 20 másodpercenként 2 SPPT-ot kap a tulajdonosa (természetesen csak a max. értékig).
- **Staff of Mangar**: Ha fel van szerelve, a tulajdonos varázslatai a normális felébe kerülnek.
- **Conjurstaff**: ld. előző
- **Yellow Staff**: ld. Dmnd Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT. A Holy Avenger-höz hasonlóan halál esetén ennél is bekövetkezhet a feltámadás és a tárgy elvesztése.
- **Mage Staff**: ld. Dmnd Staff, de 20 másodpercenként csak +1 SPPT.

Használható (Use) tárgyak:

- **Wand of Power**: GRSU;
- **Holy Handgrenade** (egy kis Gyaloggalopp?): MAMA;
- **Dynamite**: MAMA;
- **Master Wand**: NILA;
- **Trick Brick**: ICES;
- **Arefolia**: GILL;
- **Ali's Carpet**: MALE vagy LEVI;
- **Tao Ring**: MALE vagy LEVI;
- **Angra's Eye**: BASP;
- **Pipes of Pan**: Valamelyik fényvarázs;
- **Thundersword, Dayblade, Holy Sword, Misericorde**: ld. előző;
- **Flame Knife**: FLCO;
- **Ogrewand**: WIGI;
- **Galt's Flute**: WIHE;
- **Wizhelm**: WIZW;
- **Deathdrum**: DEST;
- **Willow Flute**: WIZW;
- **Staff of Lor**: REST;
- **Powerstaff**: SOWH;
- **I-Ching**: SCSI;
- **Incense**: REGN;
- **Deathring**: ANDE;
- **Red's Stiletto**: HAFO;
- **Holy TNT**: MAMA;
- **Tesla Ring**: WIZW;
- **Shadelance**: NILA;
- **Sparkblade**: SHSP;
- **Soothing Balm**: REGN;
- **Galvanic Oboe**: WIZW;
- **Purple Heart**: REST;
- **Hourglass**: STUN;
- **Angel's Harp**: REGN;
- **Shrill Flute**: FAFO;
- **Wand of Force**: FOTA;
- **Youth Potion**: OLAY;
- **Fire Horn**: A fickó rálehell (továbbiakban: BR) egy ellenséges csapatra (kb.15-20 HP);
- **Frost Horn**: BR (kb.50-60);
- **Dragonwand**: BR (kb.200-250);
- **Dragonshield**: BR (kb.60-90);
- **Wand of Fury**: BR (kb.10-20);
- **Deathhorn**: BR (Critical Hit!);
- **Thieves Dart**: Egy ellenfélre rálehell a tolvaj egy Critical Hit erejéig;
- **Horn of Gods**: BR (kb.1200-1300);
- **Cli Lyre**: BR (kb.400-500);
- **Harmonic Gem**: Az SPPT-t maximumra állítja;
- **Crystal Gem**: Mint a Harmonic Gem, de ez lehet több darabos is;
- **Flare Crystal**: ld. előző;
- **Torch**: Fényt csinál, de nagyon gyenge;
- **Lamp**: ld. előző;
- **Eternal Torch**: Az előzőeknél használhatóbb fáklya, kifogyhatatlan töltettel.

Néhány további tárgy is produkál valami varázslatot, de nem sikerült rájönni, hogy mi az. Ezek:

Power Ring, Oscon's Staff, Sorcerstaff;

Valamint néhány tárgy (szerintünk) teljesen használhatatlan:

Masterkey, Elf Boots, Kato's Bracer, Spanner, Lever, Sheetmusic, Bolt, Nut;

Utoljára maradtak a szobrok (**Figurine, Fgn**), amelyekkel különféle szörnyeket „gyárthatunk" (van, amelyik megegyezik egy varázslattal):

- **Brothers Fgn**: BRKR;
- **Molten Fgn**: Molten Man;
- **Mage Fgn**: One Eyed Angra;
- **Giant Fgn**: Frost Giant;
- **Dozer Fgn**: Bulldozer;
- **Slayer Fgn**: INSL;
- **Vanquisher Fgn**: Vanquisher;
- **Dragon Fgn**: Blast Dragon;
- **Herb Fgn**: HERB;
- **Death Fgn**: Black Death;
- **Familiar Fgn**: Familiar.

Adatok:

Név	AC	HP	T	L	V
Molten Man	—10	60-180	30-60	15-30	———
One Eyed Angra	—16	380-680	———	———	NILA,MEME,INVI
Frost Giant	—13	30-140	40-60	———	———
Bulldozer	—14	80-280	70-120	———	———
Vanquisher	—19	200-450	———	———	FLCO MIBL SOWH
Blast Dragon	—19	150-720	110-160	120-140	———
Black Death	—22	1130-1630	Cr.Hit	———	FOTA,FADE
Familiar	—15	80-100	———	———	INVI,????

T: Támadás; L: Lehellet; V: Varázslatok

A HP, a támadás és a lehellet körülbelüli értékek. Ahol ——— szerepel, olyan cselekvésre nem sikerült rávenni az illető szörnyet. A ???? azt jelenti, hogy a Familiar-ek csak varázsolgattak össze-vissza, néha INVI-t, néha meg olyanokat, amit nem tudtunk azonosítani.

Szörnyet csak akkor idézhetünk, ha van hely a partiban.

Az egyes helyszínek megoldása

Wilderness:

Elsősorban keressük fel az öreget a **Review Board**-nál (**Skara Brae**-ben), akitől megkapjuk az első küldetést: likvidáljuk a *Brilhasti ap Tarj* névre hallgató figurát, aki **Tarjan**-rajongó, és zavarja az öregúr terveit. Na, itt kezdődik a játék egyik igen hosszadalmas része: addig kell harcolni, amíg olyan szintre nem tudunk jutni, hogy a partinak legyen valami esélye *Brilhasti* és társai ellen győzni. **Némi javaslat**:

- Addig mindenképpen jussunk el, hogy a varázslóknak meglegyen az összes **Conjurer** és **Magician** varázslata. Ezután több lehetőség adódik:
  - Elmegyünk felszeletelni *Brilhasti*-t. Ha három varázslónk van, akkor ez nem lesz olyan veszélyes.
  - Az egyik varázslóból **Sorcerer**-t csinálunk, majd, amint lehet, **Archmage**-t. A többi maradjon!
  - Az előző két lehetőség közül valamelyik, ráadásul egy másik varázslóból **Chronomancer**-t csinálunk. Ennek később lesz haszna, *Brilhasti*-nál kicsit nehezebb dolgunk lesz.
  - A legjobb megoldás az lenne, ha mind a három varázsló elmegy a **Wizard** szint végéig, majd innen kettőből **Archmage** legyen, a harmadikból **Chronomancer**. Viszont olyan embert nem tudunk elképzelni, akinek ehhez türelme lenne.
- Egy viszonylag elviselhető idejű megoldás: mind a három fickó eljut a **Sorcerer** szint végéig, majd kettőből **Archmage**, egyből **Chronomancer** lesz. *Brilhasti* után az **Archmage**-ek fejlődhetnek, majd utána legyen az egyikből **Wizard**, így a másik elég magas szintű lesz.
- A Katakombákba (**Catacombs**) az Őrült Isten templomából juthatunk le, ha a papnak azt mondjuk, hogy **Tarjan**. Az Alagutakban (**Tunnels**) megtaláljuk a **Chaos** szót, ezzel a pap beenged **Unterbrae**-be (itt már elég jó csaták vannak). Sorban haladjunk a szinteken lefelé, a lépcsők előtt mindig egy-egy kérdés van (válaszok sorban: **BLUE, SHADOW, SWORD**, az utóbbi kettőt a papnak is bemondhatjuk). Végül elérünk a 4. szintre, amely 3 részre osztható:
  - Az elsőnél csak kerüljük ki a spinner-eket;
  - A második és a harmadik szinten a nyugati fal mentén menjünk északra, aztán elérhetjük *Brilhasti*-t.

Némi hint a csatához:

- Csata előtt feltétlenül mentsünk állást;
- Rögtön az első körben varázsoljunk **DEST**-eket a varázslókkal, mert a **Dark Guard**-csapat úgyis előbb lép, és közel jön;
- Ha a Sötét Őröknek annyi, akkor *Brilhasti*-t a **MEME/DEST** párossal irthatjuk ki (lehetőleg úgy próbáljuk, hogy a **MEME** legyen előbb...), ha nincs **Archmage**, akkor próbálkozzon a tolvaj (egyébként ne nagyon menjünk közel *Brilhasti*-hez, 40'-ről még nem veszélyes);
- Ha valakit érdekel: *Dark Guard*: AC:-15, kb. 750 HP; *Brilhasti*: AC:-14, kb.1250 HP.
- Ha legyőztük *Brilhasti*-t, akkor odateleportálódunk a **Review Board** elé. A fickók kapnak egy rakás XP-t, a varázslóknál kissé más a helyzet:
- Az **Archmage** és a **Chronomancer** megkapja a sok XP-t (így rögtön meglesz az összes varázslatuk).
- A többi varázslónak meglesz az osztálya összes varázslata, megkapja az összes osztályt **Wizard**-ig, amibe nem kezdett bele, és valahányas szintű **Archmage** lesz 0 XP-vel (varázslatokat tanulhat; ha *Brilhasti* előtt a **Conjurer** és a **Magician** varázslatok voltak meg (másba nem kezdett), akkor 13-as szintű **Archmage** lesz). Tehát pl. valaki 13-as szintű **Conjurer**-ből váltott **Magician**-be, majd 5-ös szint után **Sorcerer**-be, akkor neki meglesz az összes **Conjurer**, **Sorcerer** és **Wizard** varázslata, valamint az addig tanult **Magician** varázslatok).

Well, ezt egy kicsit túlzottan is részleteztük, de nagyon fontos, hogy a játék elején hogyan hozzuk össze a csapatot.

Arboria:

Amikor *Brilhasti* kiirtása után bemegyünk az öreghez, előadja, hogy valami Sötét Erő fenyegeti a világot, és ha nem irtjuk ki gyorsan, akkor megsemmisíti az egész univerzumot. Ez a sötét erő természetesen *Tarjan* barátunk, akinek a kiiktatásához különféle istenek különféle tárgyaira lesz szükségünk (az öreg ugyan szívesebben látná az istenek segítségét, de ennek objektív akadályai lesznek). Először **Arboria**-ba kell teleportálnunk (innentől elengedhetetlen a **Chronomancer**), ahonnan *Valarian* Íját (**Valarian's Bow**) és az Élet Nyilait (**Arrows of Life**) kell elhoznunk. Teleportálni a csendes, békés ligetből (*...this grove is quiet and feels very peaceful...*) lehet, a **Chronomancer** varázsoljon **ARBO**-t.

Mielőtt megkezdenénk a helyszín leírását, egy tanács: itt és a többi dimenzióban is igyekezzünk kiismerni az ellenségeket, és a könnyebben legyőzhető seregeket mindenképpen próbáljuk megverni, egyrészt XP, másrészt a tárgyak miatt (mi pl. **Arboria**-ban, a Gennyező Gödörben (**Festering Pit**) találtunk **Stoneblade**-et). A labirintusokból való kijutáshoz általában érdemes az **APAR** varázslattal próbálkozni. Akkor most az **Arboria**-i teendők:

Először menjünk el az öreg halász kunyhójához, és adjunk neki 500 aranyat, mire megkapjuk a **GILL** varázslatot (szerintünk minden varázsló tanulja meg). Ezután rögtön mehetünk a szomszédos tóba (edényre szükség lesz!), ahol megtaláljuk az Élet Vizét (**Water of Life**). Ha gyűjtöttünk belőle, akkor irány az erdő, ahol makkot (**Acorn**) szedünk. Mindezek után menjünk *Valarian* Tornyába (**Valarian's Tower**), ahol a 3. szinten használjuk a makkot, majd az Élet Vizét. Megnyílik a feljáró a 4. szintre, ahol megtaláljuk az Éjdárdát (**Nightspear**). Itt az ideje, hogy felkeressük a királyt **Ciera Brannia**-ban, aki közli, hogy a Szent Ligetbe (**Sacred Grove**) csak akkor mehetünk be, ha elhozzuk neki *Tslotha Garnath* fejét. Az illető úr a **Festering Pit** nevű helyen éldegél, és csak a **Nightspear** segítségével lehet végleg elpusztítani (ha nincs **Nightspear**, akkor mindig feléled). Keressük fel tehát az urat (a térképen x-szel jelölt pontnál bontsuk ki a nyugati falat **PHDO** varázslattal), és csapjuk le. Itt nagyon hasznos a vadász, azonkívül próbálkozhat a tolvaj is, és szimplán agyon is lehet verni (kb. 2500 HP-je van). Varázslatokkal nem sokra megyünk, gyógyítgassuk inkább a csapatot (mivel *Tslotha* is elég agresszív...). Ha kinyírtuk, akkor szedjük össze a fejét és a szívét, és irány a király, aki ennek örömére beenged a Szent Ligetbe. Itt keressük meg az ajtót, és menjünk be rajta. Valarian mellkasába pakoljuk be *Tslotha* szívét, és öntözzük meg az Élet Vizével. Hamarosan egy ajtó fog megjelenni a keleti falban, de ezt némi pirotechnika is kíséri, úgyhogy inkább egy kis időre (idő=lépések) menjünk ki. Ezután összeszedhetjük *Valarian* cuccait, és már mehetünk is haza.

Két megjegyzés:

- Rögtön ideteleportáláskor találkozunk *Hawkslayer*-rel, ha nem 7 karakterrel indultunk, akkor vegyük be a csapatba, amíg **Arboria**-ban vagyunk, velünk marad;
- Különösen veszélyes szörnyek — az **Avian** és az **Undead Avian** — tudnak olyan varázslatot, amitől a parti a következő körben nem tud lépni (menekülni sem), és ha több van belőlük, akkor szinte minden körben varázsolják is (általában sikeresen). A többi ellenség pedig szépen vagdalthúst csinál belőlünk...

Gelidia:

Miután az öreg megkapta *Valarian* cuccait, egy adag sóhajtozás után közli, hogy a Hideg Csúcstól (**Cold Peak**) **GELI** varázslattal juthatunk **Gelidia**-ba. Itt ne sokat mászkáljunk fel-alá, mert esetleg nekiáll a csapat megfagyni. Először keressük fel a kunyhót, ahol egy *Alendar* nevű egykori varázsló naplójából megtudhatjuk, hogy miért is van ilyen hideg itt. Ezután irány a Jégvár (**Ice Keep**), amelynek két szintje van, meg 3 tornya. A második szintre vezető lépcsőknél a nevünket kérdezik, mondjuk azt, hogy *Alendar* (vagy *Hawkslayer*) vagyunk. A második szint nagyon érdekes, ugyanis nincs ott semmi. Maradjunk tehát az első szinten. Keressük fel sorba a három tornyot.

- **White Tower**: Az északkeleti sarokban varázsoljuk a következőket: **LEVI, ANMA, PHDO**. Ezzel bejutunk a Fehér Toronyba, amelynek 4. szintjén 6 db fehér varázsló vár ránk. Ezek elég agresszívek, gyorsan közeljönnek, és nem csak varázsolnak, hanem verekszenek is. Osszuk meg őket rendesen (**HAFO** ajánlott harc közben), nem olyan nehéz csata (azért menteni célszerű előtte...). Ha megvan, szedjük fel a Kristálylencsét (**Crystal Lens**), majd menjünk vissza az **Ice Keep**-be.
- **Black Tower**: A délkeleti sarokban varázsoljunk: **MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI**. A Fekete Torony érdekes hely: semmit sem látunk, kellemes lesz tájékozódni. A 4. szinten van 5 fekete varázsló, akik **Geomancer**-ek, így majd néhány **Earth Elemental**-lel és **ROCK** varázslatokkal fognak szerencséltetni minket. A megoldás viszonylag egyszerű: toljuk őket 60'-on kívülre, és a tolvaj irtsa ki őket egyenként (jó sokáig tart, de kicsi a kockázat). Ha kész, szedjük fel a Fekete Lencsét (**Black Lens**), és menjünk vissza az **Ice Keep**-be.
- **Grey Tower**: Északnyugati sarok, varázslatok: **INWO, WIHE, FOFO, INVI**, és már mehetünk is a Szürke Toronyba. Itt jó kis idegbajt lehet kapni térkép nélkül. A 4. szinten a térképen A-val jelölt helyre teleportáljunk **APAR**-ral. A szürke varázslókhoz a következőket javasoljuk:
  - Ne felejtsünk el a harc előtt állást menteni;
  - Próbáljuk meg őket közelebb hozni (**MEME**), de ne próbáljunk meg közel menni hozzájuk;
  - A kulcsfigura itt is a tolvaj lesz, kellemes időtöltést;
  - Ha van bárd, az igyekezzen minél több **Bringaround Ballad**-et játszani;
  - A varázslók közül az egyik gyógyítson, a másik mindig varázsoljon **HAFO**-t;
  - A **Chronomancer** próbálkozhat **FADE**-del, hátha szerencséje lesz;
  - Imádkozzunk sűrűn, mert jó nagy mázli kell a győzelemhez.

Ha nyernénk, akkor szedjük fel Füstös Lencsét (**Smokey Lens**), és irány az **Ice Keep**.

Ezután menjünk a márványlaphoz (**marble slab**), és használjuk a lencséket. Egy lépcső nyílik meg a Jéglabirintusba (**Ice Dungeon**), amelynek második szintjén találjuk *Lanatir* cuccait: *Lanatir* Varázsgömbjét és a Hatalom Pálcáját (**Sphere of Lanatir, Wand of Power**). Előtte van egy kérdés, a válasz *Alendar* vagy *Hawkslayer* (az illúziófalon csak gyalogoljunk keresztül). Ha megvannak a stuffok, mehetünk is haza **Skara Brae**-be.

Megjegyzés: A **Blizzard Demon**-ökre itt ugyanaz vonatkozik, mint **Arboria**-ban az **Avian**-ekre.

Lucencia:

Az öregúr elég rossz néven veszi, hogy *Lanatir* is meghalt, majd nagy nehezen kinyögi, hogy a kristályforrástól (*...a bubbling spring that almost glows with purity...*) teleportálhatunk **Lucencia**-ba egy **LUCE** segítségével.

Itt elsősorban keressük fel az Ibolyahegy (**Violet Mountain**) 2. szintjén éldegélő Szivárványsárkányt (**Rainbow Dragon**), aki nagyon örül, hogy megjött az ebéd. Miután az ebéd végzett a sárkánnyal, szedjük fel a Kristálykulcsot (**Crystal Key**), és gyűjtsünk egy kis sárkányvért egy edénybe. Most keressük fel a város környékén a rózsabokrokat, és szedjünk mindenhol egy rózsát. Az üres bokornál használjuk a sárkányvért, és így megkapjuk a szivárványrózsát (**Rainbow Rose**) is. Látogassuk meg *Cyanis*-t a tornyában (ezt nyitja a **Crystal Key**), aki a harmadik szinten található, és épp őrjöng. Varázsoljunk egy **FLAN**-t vagy bármilyen egész partira ható gyógyító varázslatot, vagy használjunk ennek megfelelő tárgyat (ha megtámadna, akkor fussunk el), mire meggyógyul, és megajándékoz egy Mágikus Háromszöggel (**Magic Triangle**). Ez az *Alliria* Sírjának (**Alliria's Tomb**) első szintjén lévő kristálytömböt hivatott eltüntetni (*Cyanis* szavai ellenére ezt nem csak a bárd teheti meg), és máris mehetünk a második szintre. Itt ahogy haladunk beljebb, néha megjelenik egy szellemalak, és csak akkor enged tovább, ha odaadjuk neki a megfelelő rózsát (sorban: **White, Blue, Red, Yellow, Rainbow** — ezt az info-t a városban levő **Bard's Hall**-ban tudhatjuk meg). A labirintus végén ott vár minket *Alliria* Öve és az Igazság Koronája (**Belt of Alliria, Crown of Truth**), amelyek felvétele után már indulhatunk is hazafelé.

Megjegyzés: A város ebben a dimenzióban nem fontos, de a **Bard's Hall**-t és a **Wizard's Guild**-et mindenképpen keressük fel.

Kinestia:

Az öreg bácsi egyre nehezebben viseli az általunk hozott halálhíreket. Némi gondolkodás után kisüti, hogy menjünk **Kinestia**-ba, és hozzuk el neki *Ferofist* Sisakját és a Harag Kalapácsát (**Ferofist's Helm, Hammer of Wrath**). Teleportálni a törpék régi bányájától (**Old Dwarf Mine**) kell **KINE** varázslattal.

Kinestia-ban ismét találkozunk *Hawkslayer*-rel, aki itt sokkal fiatalabb, még nem is ismer minket. Menjünk át a **Private Quarters**-be, ahol meglátogathatjuk a haldokló *Ferofist*-et (természetesen az orrunk előtt hal meg), és elolvashatunk egy versikét. A balkezes kulcsot itt találjuk, a jobbkezest pedig a barakkokban (**Barracks**). Innen menjünk a Műhelybe (**Workshop**), ahol a lezárt **portal**-t nyithatjuk ki a két kulcs használatával (bal: 15-ször, jobb: 18-szor). **Urmech's Para**-n és a **Viscous Plane**-en keresztül eljutunk a Szentélybe (**Sanctum**), ahol keressük fel **Urmech**-et. Lehetőleg ne támadjuk meg, hanem egyezzünk bele a békés megoldásba. Szedjük össze *Ferofist* cuccait, majd menjünk a géphez. Itt valamilyen harcos típusból (harcos, bárd, lovag, vadász, szerzetes) csinálhatunk **Geomancer**-t. Véleményünk szerint megéri kettőt csinálni, nagyon hasznos lesz a játék végén, de vigyázzunk, mert elvesztik a speciális képességeiket (**Hunter** — Critical Hit; **Bard** — dalok; **Warrior, Paladin, Monk** — többszöri támadás körönként; **Monk** — nagyon alacsony AC), és nem használhatják az addigi osztályukra jellemző tárgyakat sem (**Hunter** — Hunterblade, Hunters Cloak, Death Stars; **Paladin** — Holy Avenger, Pureblade, Pure Shield; **Bard** — Bardsword, Bard Bow, Minstrels Glove, hangszerek). Ezek után már mehetünk is haza.

Megjegyzés: A *Hawkslayer* által feltett kérdésre a válasz: **KEBERG**.

Tenebrosia:

Az öreg a szokásos siránkozás után azt mondja, hogy menjünk **Tenebrosia**-ba, és hozzuk el neki *Sceadu* Köpenyét és az Igazság Sisakját (**Sceadu's Cloak, Helm of Justice**). Teleportálni az Árnyéksziklától (**Shadow Rock**) lehet **OLUK** varázslattal.

Tenebrosia-ban szintén nem fontos a város, de a **Bard's Hall**-t és a **Wizard's Guild**-et azért itt is keressük fel.
Első utunk a kátránybányába vezet (**Tar Quarry**), ahol egy edénybe gyűjthetünk olvadt kátrányt (**Molten Tar**). Ezzel ellátogathatunk a Sötét Csalitba (**Dark Copse**), ahol egy csomó fa vesz körül valami fekete lyukat. Valamelyik szomszédos fát gyújtsuk fel a kátránnyal, és máris miénk az Árnyékajtó (**Shadow Door**). Ezután menjünk az Árnyékkanyonba (**Shadow Canyon**), ahol a térképen X-szel jelölt helyen bontsuk ki a nyugati falat (WAWA), és gyűjtsük be az Árnyékzárat (**Shadow Lock**). Ezek birtokában menjünk a Semmi Közepére (**Middle of Nowhere**), ahol használjuk az ajtót, majd a zárat, és máris továbbjuthatunk. Sceadu Birtokán (**Sceadu's Demense**) menjünk a második szintre a C-vel jelölt helyre, és bontsuk ki az északi falat (**PHDO** vagy **WAWA**), majd keressük fel *Sceadu*-t. Az illető isten nem túl barátságosan fogad minket, rögtön nekünktámad. Úgy lehet kinyírni, hogy a tolvaj odalopódzik hozzá, és lecsapja (egy **DIVA** nem árt az elején), közben a varázslók igyekeznek gyógyítani a csapatot. Ha kinyírtuk, akkor szedjük fel a cuccait, és irány **Skara Brae**.

Tarmitia:
Az öregúr már tiszta ideg, hogy minden isten meghal. Végül csak megnyugszik, és közli, hogy **Tarmitia**-ból szüksége lenne *Werra* Pajzsára és a Harcidárdára (**Werra's Shield, Strifespear**). **Teleportálás**: az Elveszett Harcosok Völgyéből (**Vale of Lost Warriors**) **AECE** varázslattal. Az öreg végül elhomályosuló tekintettel közli, hogy a kör majdnem bezárult.
Tarmitia ötlete szerintünk egyszerűen zseniális: 8 helyszínre lehet teleportálni, mindegyik egy-egy háború helye, és mindenhol a helyre jellemző figurák várnak ránk (**Berlin**ben pl. orosz és német katonák). Az 9. helyszínen pedig vegyesen az első nyolcból.
Az elején kapunk egy nevet, amelyhez meg kell keresnünk a megfelelő helyszínt, az ottani kérdésre bemondani a nevet, mire teleportálódunk, és megkapjuk a következő nevet stb., amíg el nem jutunk az utolsó névig, amivel **Berlin**ből **Werra's Joint**-be jutunk.
A sorrend: **ARES — Troy, YEN-LO-WANG — K'un Wang, MARS — Rome, SUSA-NO-O — Hiroshima, SVARAZIC — Stalingrad, ST. GEORGE — Nottingham, SDIABM — Wasteland, TYR — Berlin**.
Az utolsó válasz után még megkérdi az illető, hogy mi az igazi neve, erre a válasz **WERRA**, és máris elteleportálódunk **Werra's Joint**-be (**megjegyzés**: úgy is megy a dolog, ha **Berlin**ben egyből bemondjuk a **TYR** szót, majd a **WERRA**-t). Itt keressük meg *Werra*-t, akit hasonlóképp tehetünk ártalmatlanná, mint a boldogult *Sceadu*-t. Miután legyőztük, *Werra* felkel, és jót röhög rajtunk — csak nem hittük, hogy halandó létünkre megölhetünk egy istent? (*Sceadu* meg forog a sírjában...) Hirtelen némi füst támad, aztán meg 6 db **Black Slayer**. Ezek elég veszélyes ipsék, de két **NUKE** igen szépen elrendezi őket. Ha győztünk (vagy elfutottunk), akkor újra eltűnik a megjelent társaság, és csak *Werra* marad velünk, akit kissé megölt egy kedves figura: *Tarjan*. Szedjük fel *Werra* Pajzsát (a **Strifespear**-t *Hawkslayer*-nek adta korábban), és az északkeleti teleporton át menjünk haza.

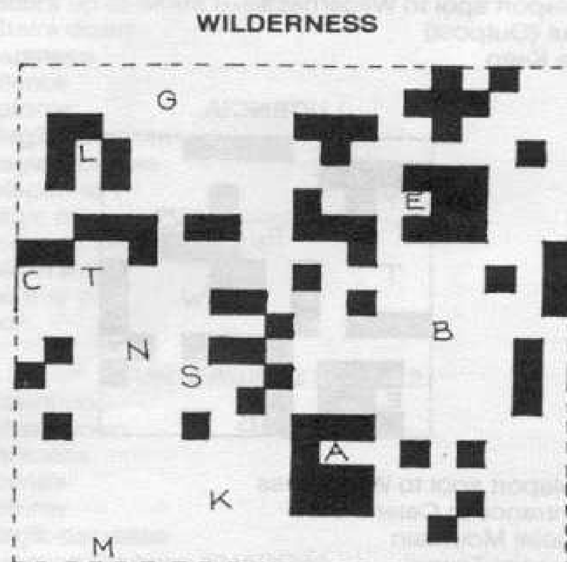
Malefia:
Az öreg most viszonylag nyugodtan fogad minket. Közli, hogy tud *Werra* haláláról, és időközben *Tarjan* őt is meggyilkolta. Szerencsére elmondja az utolsó teleport-varázslatot **Malefia**-ba: **EVIL**. Ide arról a helyről kell teleportálni, ahol a program a mindenféle büdöseket eregető forrást jelzi (*Foul, noxius gases...*). Mielőtt azonban teleportálnánk, a város elején lévő raktárból szedjük össze a cuccokat (a „neves" tárgyak feltétlenül kellenek!).
Malefia-ban igen „egyszerű" a dolgunk: Miután megtaláltuk *Hawkslayer* hulláját és összeszedtük a **Strifespear**-t, keressük meg az istenek szobrait, és használjuk a nevükkel ellátott tárgyakat (pl. *Valarian* szobránál **Use Valarian's Bow** stb.). Ha mind a hat megvan, akkor menjünk a 3. szinten levő ajtókörvonalhoz (**faint door outline**), amiből ajtó lett. Mielőtt bemennénk, mindenkit gyógyítsunk max. HP-re, a varázslók egyenek meg 1-1 **Harmonic Gem**-et (és tartalékba mindnél legyen min. 3, de inkább több). A **Geomancer**-(ek)nek muszáj tudni **EAMA**-t! Menteni szintén ne felejtsünk el. Ezután beléphetünk. Némi tippek a harcokhoz:

1. **harc (1 High Priestess 10', 20 Black Paladins 20', 3 Pit Demons 40', 3 Rock Demons 30')**: DIVA-val indítsunk (talán a **Chronomancer** varázsolja), a papnőt pedig üssük agyon. Ezután sorban nyírjunk ki mindenkit (akit nem tudunk az első körben, azt toljuk odébb): **Pit Demons** (fontos, hogy ezeket először): **EAMA**, **Black Paladins**: **EAMA, Rock Demons**: bármilyen halálvarázs, vagy le is lehet ütni őket (csak óvatosan...). Menjünk tovább a következő harcig (előtte gyógyulás stb.).
2. **harc (20 Tarjan Warrior 10', 10 Vortexs 10', 2 Black Dragons 50', 1 Redbeard 90')**: Itt is **DIVA**, és igyekezzünk a **Vortex**-eket elsüllyeszteni (ha nem sikerül az első körben, akkor az szinte biztos vereség), ha 2 **Geomancer** van, akkor a **Tarjan Warrior**-okat is rögtön az első körben, varázsoljon valaki HEAL-t, és toljuk odébb a sárkányokat. Aztán **Redbeard**-öt **MEME**/agyonütés módon likvidáljuk, és végül süllyesszük el a sárkányokat is. Innen továbbhaladva teleportálódunk **Tarjan**-ba, ahol dél felé visszajuthatunk a menekülttáborhoz (utolsó lehetőség egy **Remove**-ra), vagy észak felé indulva felkereshetjük **Tarjan**-t. Az utolsó előtti pozícióban gyógyulás és egyebek, majd menjünk délre az illúziófalon keresztül, ahol már szeretettel vár minket Torgyán (pardon, **Tarjan**).
3. **harc (30 Rock Demons 30', 30 Black Slayers 20', 2 High Priestess 10', 1 Lorini 60')**: Kezdésnek **DIVA**, és üssük agyon a papnőket, a *Lorini*-t változtassuk kővé, a másik két csapatot toljuk odébb. Ezután lehet választani: 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE**, és már kész is.
4. **harc (30 Rock Demons 30', 30 Black Slayers 20', 30 Vampire Lords 40', 1 Tarjan 90'** — még jó, hogy nem ebből is 30...): A szokásos **DIVA**, majd toljunk odébb mindenkit (**Tarjan**-t talán nem fontos...). Ezután **PREC** (**Tarjan** részére), egy **EAMA** a **Vampire Lord**-oknak, és a **Rock Demon — Black Slayer** párosra ismét 1-1 **EAMA** vagy 2 **NUKE** (mondjuk az **EAMA** jobb, mert nem halunk bele az unalomba...). **Tarjan**-t majd elintézi a tolvaj.

Ha sikerül győzni, akkor szépen megváltozik a valóság körülöttünk, és eljutunk az éterbe, ahol a nemrég elhunyt öregúrral találkozunk fiatalabb kiadásban, valamint a szintén nemrég elhunyt *Hawkslayer*-rel. Az öreg közli velünk, hogy nagyon ügyesek voltunk, meg ilyenek, és mivel a régi istenek meghaltak, mi leszünk az új istenek, és ehhez hasonló hülyeségek. Egyszóval: **Congratulations, megnyertük a játékot.**

A TÉRKÉPEK
A főhelyszínek térképei:

WILDERNESS



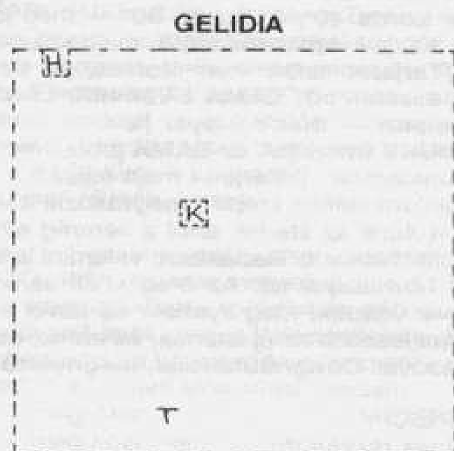
C — Refugee Camp
T — Scrapwood Tavern
S — Shrine (Temple)
E — Entrance to Skara Brae
A — Teleport spot to Arboria
G — Teleport spot to Gelidia
L — Teleport spot to Lucencia
K — Teleport spot to Ferofist's (Kinestia)
N — Teleport spot to Nowhere (Tenebrosia)
B — Teleport spot to Berlin (Tarmitia)
M — Teleport spot to Malefia

ARBORIA



T — Teleport spot to Wilderness; Hawkslayer
E — Entrance to Ciera Brannia
B — Arefolia Bush
A — Acorns
L — Lake
P — Festering Pit
V — Valarian's Tower
H — Fisherman's Hut

GELIDIA



T — Teleport spot to Wilderness
H — Hut (Outpost)
K — Ice Keep

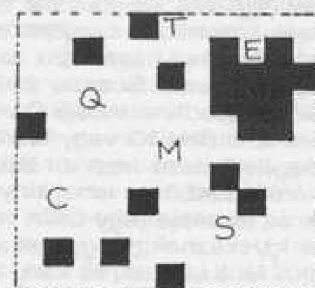
LUCENCIA



T — Teleport spot to Wilderness
E — Entrance to Celeria Bree
M — Violet Mountain
C — Cyanis' Tower

A — Alliria's Tomb
R — Red Rose Bush
B — Blue Rose Bush
Y — Yellow Rose Bush
W — White Rose Bush
X — Empty Bush

NOWHERE (TENEBROSIA)

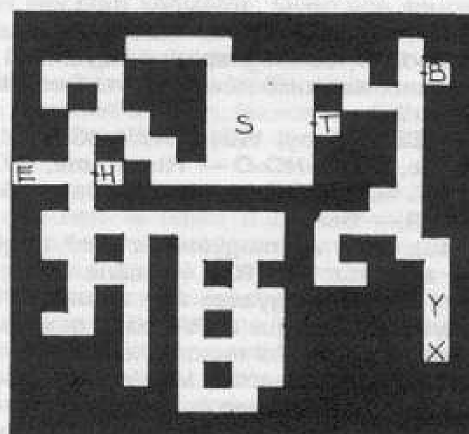


T — Teleport spot to Wilderness
E — Entrance to Black Scar Towne
M — Middle of Nowhere
Q — Tar Quarry
C — Dark Copse
S — Shadow Canyon

A többi dimenzióba teleportálva labirintusba érkezünk: Kinestia (Ferofist's); Tarmitia (Berlin); Malefia (Malefia Level 1); A beszínezett négyzetek fát vagy falat jelentenek.

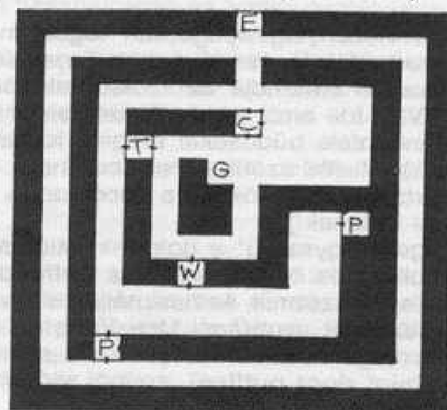
A városok térképei:

SKARA BRAE (WILDERNESS)



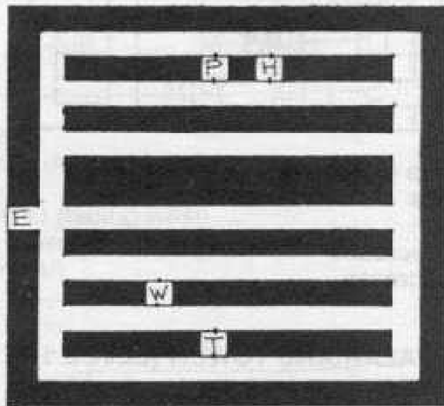
E — Entrance/Exit
H — Storage Hut
S — Tarjan's Statue
T — Temple of the Mad God
B — Review Board
X — „Teleport" to Y

CIERA BRANNIA (ARBORIA)



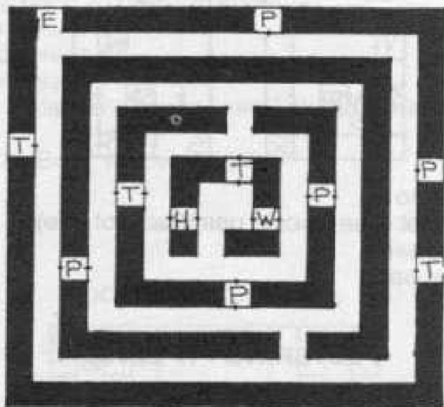
E — Entrance/Exit
C — Castle of the King
G — Sacred Grove
T — Temple
P — Tavern
W — Wizard's Guild (GILL)

CELERIA BREE (LUCENCIA)



E — Entrance/Exit
T — Temple
P — Tavern
W — Wizard's Guild (DIVA)
H — Bard's Hall (Kiel's Overture)

BLACK SCAR TOWNE (NOWHERE/TENEBROSIA)



E — Entrance/Exit
T — Temple
P — Tavern
W — Wizard's Guild (NUKE)
H — Bard's Hall (Minstrel Shield)

Gelidia, Kinestia, Tarmitia és Malefia helyszínein nincs város.

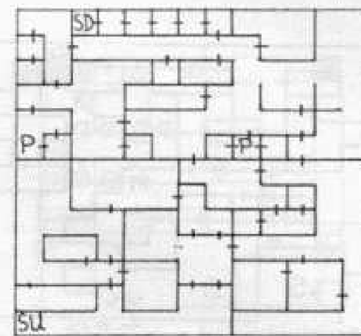
A beszínezett négyzetek üres házat vagy be nem járható pozíciót jelentenek.

A labirintusok térképei:

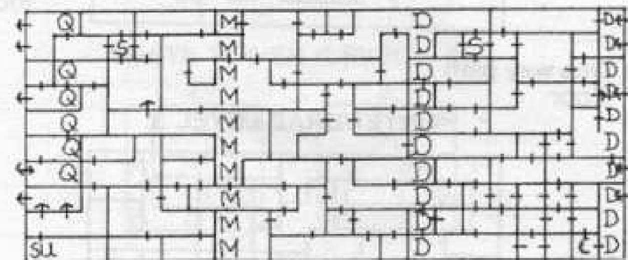
SKARA BRAE:

CATACOMBS

SU — Stairs up to Skara Brae
SD — Stairs down to Tunnels
P — Magic increase
— Door

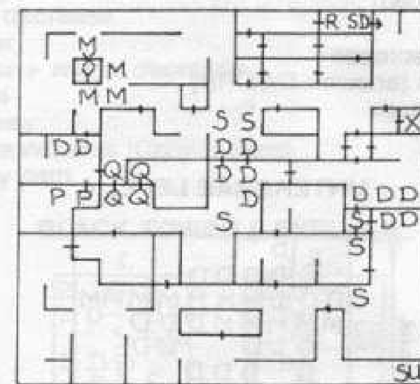


TUNNELS



SU — Stairs up to Catacombs
D — Darkness
Q — Silence
S — Spinner
C — „CHAOS" written in blood
M — Magic decrease
— One way path
— Door

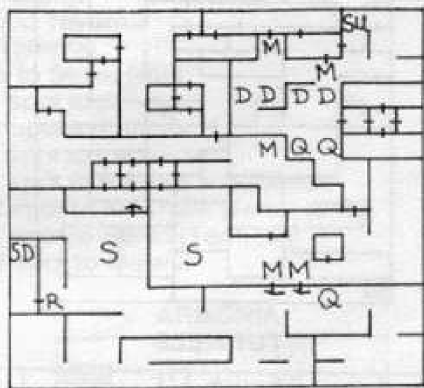
UNTERBRAE LEVEL 1.



SU — Stairs up to Skara Brae
SD — Stairs down
D — Darkness
Q — Silence
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
X — Teleport to Y
Y — Magic decrease, anti-magic spot
R — Question (answer: BLUE)
— Illusion wall
— One way path
— Door

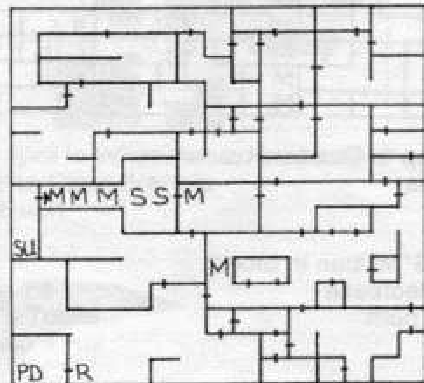
UNTERBRAE LEVEL 2.

SU — Stairs up
SD — Stairs down
D — Darkness
Q — Silence
S — Spinner
M — Magic decrease
R — Question (answer: SHADOW)



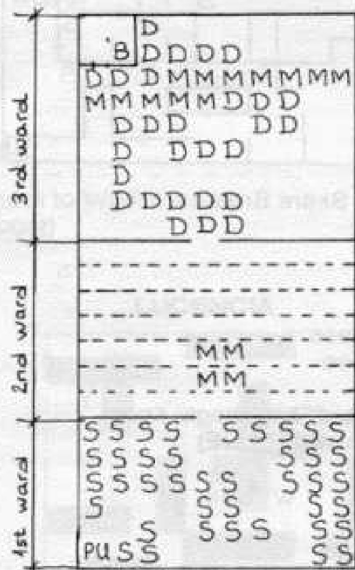
— One way path
— Door

UNTERBRAE LEVEL 3.



SU — Stairs up
PD — Portal down
S — Spinner
M — Magic decrease
R — Question (answer: SWORD)
— One way path
— Door

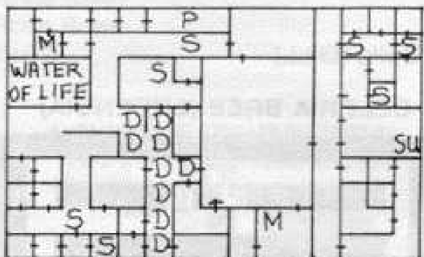
UNTERBRAE LEVEL 4.



PU — Portal up
B — Brilhasti + 4 Dark Guards
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
— One way path (only north)
— Door

ARBORIA:

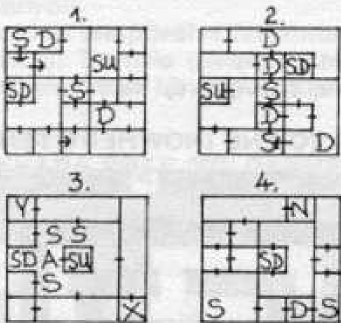
CRYSTAL PALACE (UNDER THE LAKE)



SU — Stairs up to Arboria
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
— Door

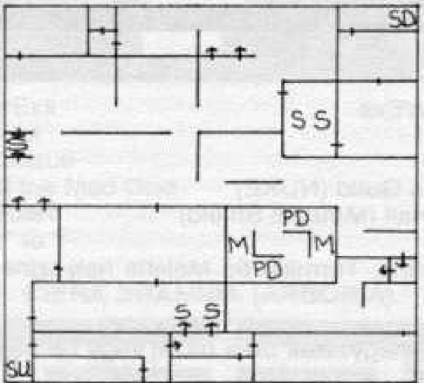
VALARIANS TOWER (LEVEL 1-4)

SU — Stairs up
SD — Stairs down (Level 1: to Arboria)
D — Darkness
S — Spinner



X — Teleport to Y
A — Acorn slot (use Acorn, use Water of Life)
N — Nightspear
— One way path
— Door

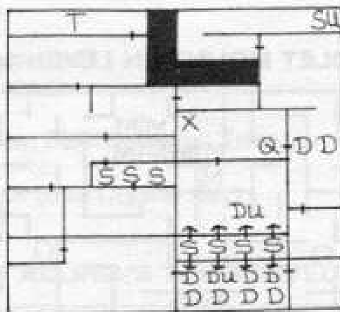
FESTERING PIT LEVEL 1.



SU — Stairs up to Arboria
SD — Stairs down
PD — Portal down
S — Spinner
M — Magic decrease
— One way path
— Door

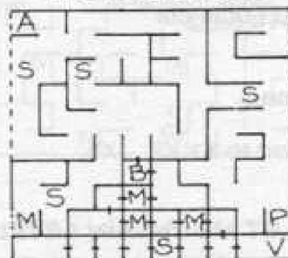
FESTERING PIT LEVEL 2.

SU — Stairs up
PU — Portal up
DU — Portal up + darkness



D — Darkness
S — Spinner + darkness
Q — Silence
X — Cast PHDO (facing west)
T — Tslotha Garnath
— One way path
— Door

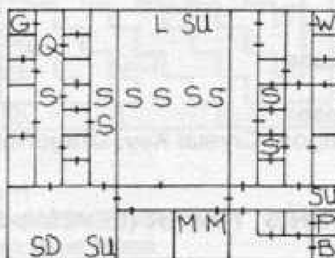
SACRED GROVE



A — Archway back to Ciera Brannia
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
B — Bowl in Valarian's chest (use Tslotha's Heart, use Water of Life)
V — Valarian's Bow, Arrows of Life
— Door

GELIDIA:

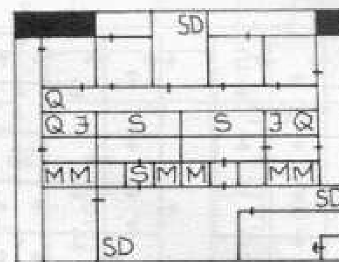
ICE KEEP LEVEL 1.



SD — Stairs down to Gelidia
SU — Stairs up + question (answer: ALENDAR or HAWKSLAYER)
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
Q — Silence
L — Black marble slab (use Lenses) + stairs down
B — Passage to Black Tower (cast: MAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI)
W — Passage to White Tower (cast: LEVI, ANMA, PHDO)
G — Passage to Grey Tower (cast: INWO, WIHE, FOFO, INVI)
— Door

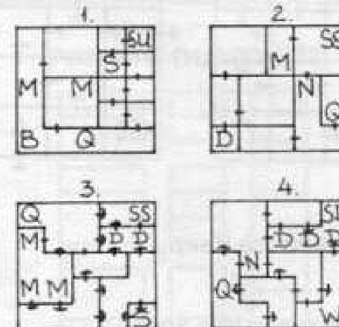
ICE KEEP LEVEL 2.

SD — Stairs down
S — Spinner
Q — Silence



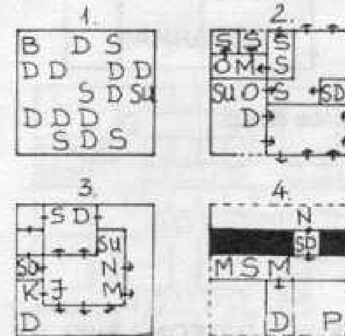
J — Silence + spinner
M — Magic decrease
— Door

WHITE TOWER (LEVEL 1-4)



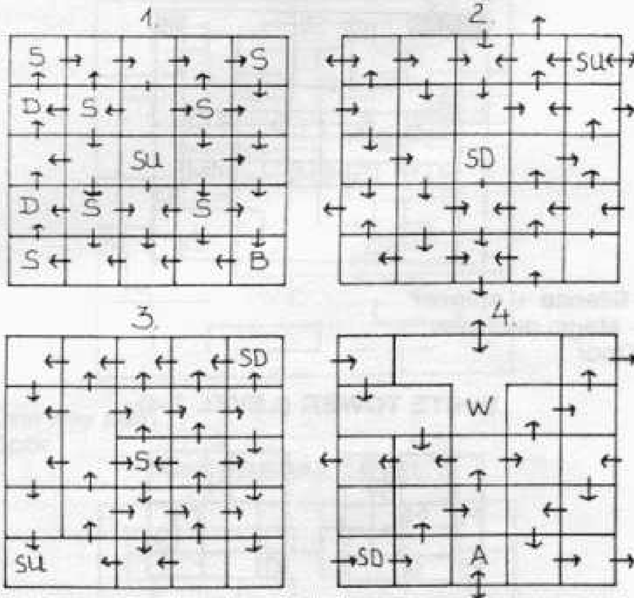
SU — Stairs up
SD — Stairs down
SS — Stairs up and down
B — Passage back to Ice Keep
M — Magic decrease
S — Spinner
N — Spinner + magic decrease
Q — Silence
D — Darkness
W — 6 White Wizards (Crystal Lens)
— One way path
— Door

BLACK TOWER (LEVEL 1-4).



SU — Stairs up
SD — Stairs down
B — Passage back to Ice Keep
M — Magic decrease
P — Magic increase
N — Spinner + magic decrease
O — Darkness + magic decrease
D — Darkness
S — Spinner
K — Silence + darkness
J — Silence + spinner
W — 5 Black Wizards (Black Lens)
— One way path
— Door

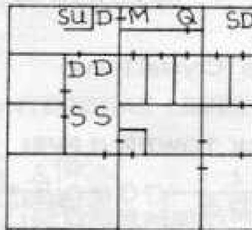
GREY TOWER (LEVEL 1-4)



SU — Stairs up
SD — Stairs down
B — Passage back to Ice Keep
D — Darkness
S — Spinner
A — Cast APAR to get to this spot
W — 7 Grey Wizards (Smokey Lens)
— One way path
— Door

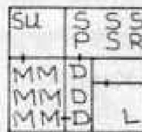
Megjegyzés: A **Grey Tower** (**Gelidia**) térképei kétszeres nagyításúak a sok nyíl miatt;

ICE DUNGEON LEVEL 1.



SU — Stairs up to Ice Keep
SD — Stairs down
D — Darkness
Q — Silence
S — Spinner
M — Magic decrease
— Door

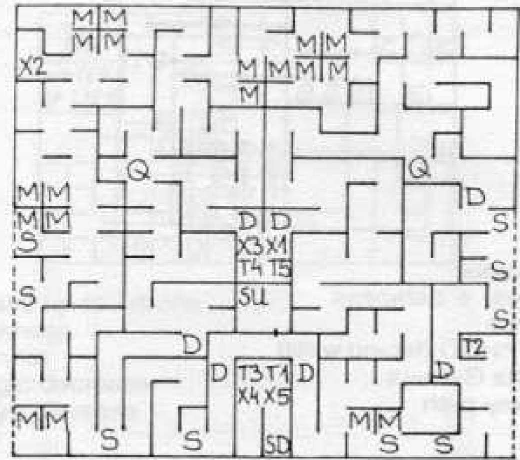
ICE DUNGEON LEVEL 2.



SU — Stairs up
D — Darkness
R — Question (answer: ALENDAR or HAWKSLAYER)
P — Magic increase + spinner
M — Magic decrease
S — Spinner
L — Sphere of Lanatir, Wand of Power
— Illusion wall
— Door

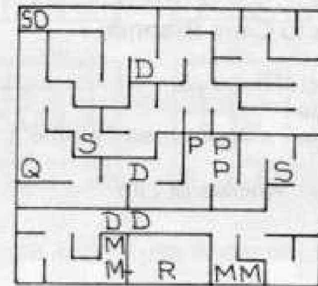
LUCENCIA:

VIOLET MOUNTAIN LEVEL 1.



SU — Stairs up
SD — Stairs down to Lucencia
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
Q — Silence
T1,T2,...T5 — Teleport to X1,X2,...X5
— Door

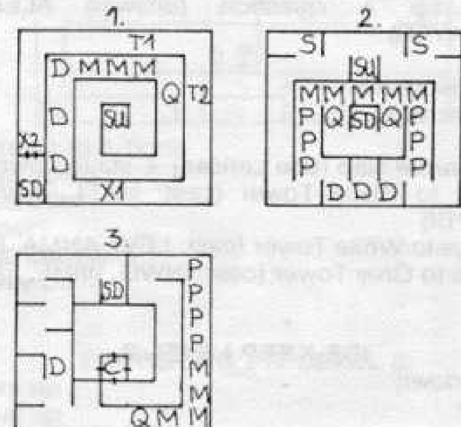
VIOLET MOUNTAIN LEVEL 2.



SD — Stairs down
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
Q — Silence
P — Magic increase
R — Rainbow Dragon, Crystal Key, Dragonblood
— Door

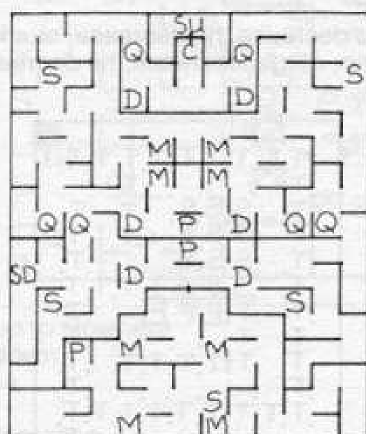
CYANIS' TOWER (LEVEL 1-3)

SU — Stairs up
SD — Stairs down (Level 1: to Lucencia)
T1,T2 — Teleport to X1,X2



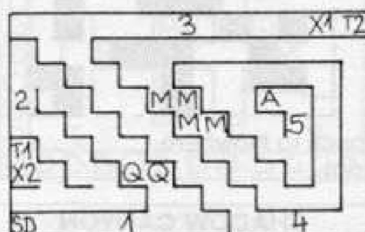
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
Q — Silence
C — Cyanis (cast FLAN), Magic Triangle
X1 — Spinner
— Locked door (use Crystal Key)
— Door

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 1.



SU — Stairs up
SD — Stairs down to Lucencia
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
Q — Silence
C — Crystal (use Magic Triangle)
— Door

ALLIRIA'S TOMB LEVEL 2.

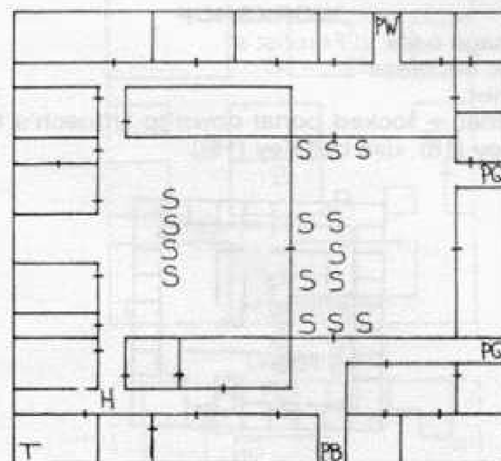


SD — Stairs down
1 — Give woman White Rose
2 — Give woman Blue Rose
3 — Give woman Red Rose
4 — Give woman Yellow Rose
5 — Give woman Rainbow Rose
M — Magic decrease
Q — Silence
T1,T2 — Teleport to X1,X2
A — Crown of Truth, Belt of Alliria

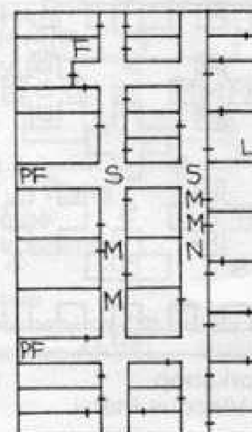
KINESTIA:

FEROFIST'S

T — Teleport spot to Wilderness
S — Spinner
H — Hawkslayer, question (answer: ICEBERG)
PB — Passage to Barracks
PQ — Passage to Private Quarters
PW — Passage to Workshop
— Door

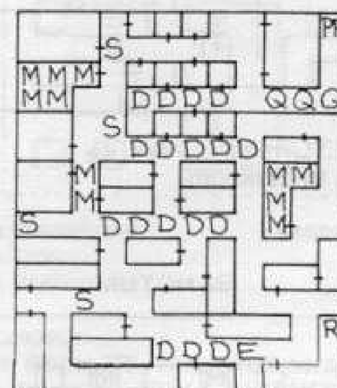


PRIVATE QUARTERS



PF — Passage back to Ferofist's
S — Spinner
M — Magic decrease
N — Spinner + magic decrease
F — Ferofist
L — Left Key
— Door

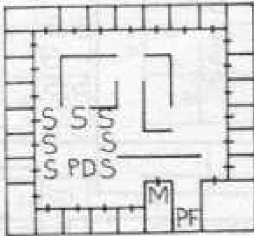
BARRACKS



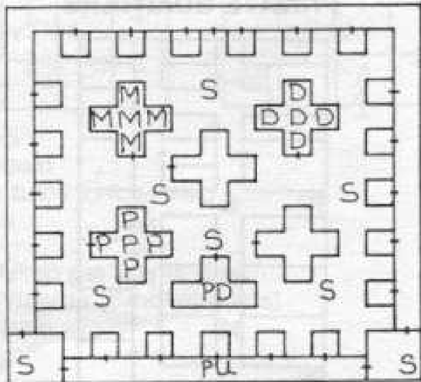
PF — Passage back to Ferofist's
D — Darkness
S — Spinner
E — Spinner + darkness
Q — Silence
M — Magic decrease
R — Right Key
— Door

WORKSHOP

PF — Passage back to Ferofist's
M — Magic decrease
S — Spinner
PD — Spinner + locked portal down to Urmech's Para (use Right Key (18), use Left Key (15))
— Door

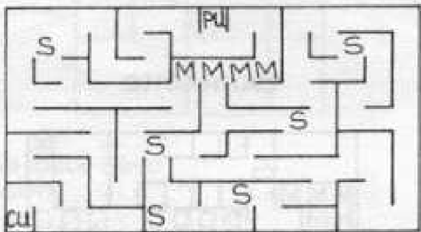


URMECH'S PARA



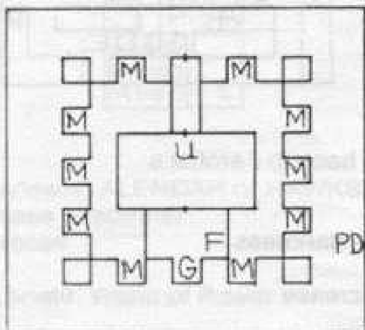
PU — Portal up to Workshop
PD — Portal down to Viscous Plane
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
— Door

VISCOUS PLANE



PU — Portal up to Urmech's Para
CU — Ceiling up to Sanctum
S — Spinner
M — Magic decrease

SANCTUM

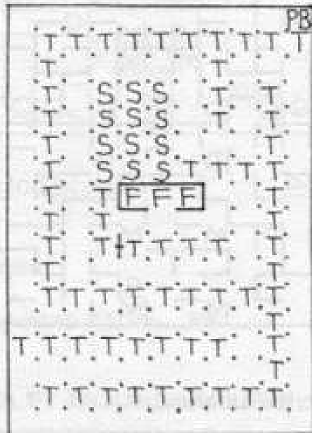


PD — Portal down to Viscous Plane
M — Magic decrease
U — Urmech
G — Urmech's Machine (create Geomancer)
F — Ferofist's Helm, Hammer of Wrath
— Door

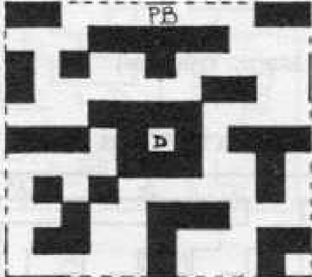
TENEBROSIA:

TAR QUARRY

PB — Passage back to Nowhere
F — Tar fountain
T — Trap, magic decrease, hit decrease, stuck
S — Spinner, trap, magic decrease, hit decrease, stuck
— Door

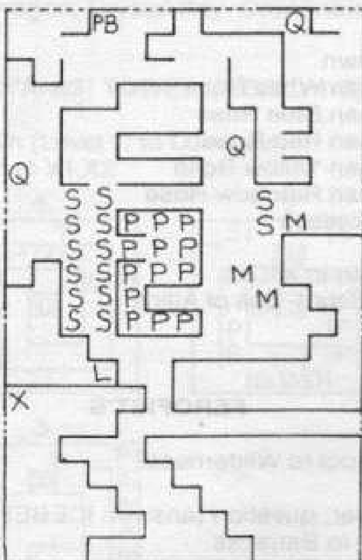


DARK COPSE



PB — Passage back to Nowhere
D — Shadow Door

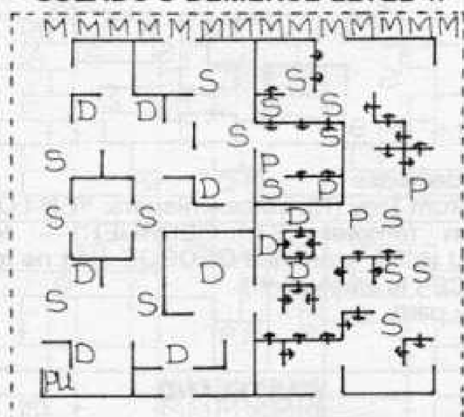
SHADOW CANYON



PB — Passage back to Nowhere
S — Spinner

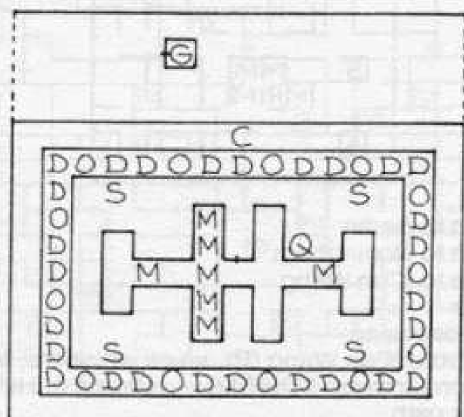
M — Magic decrease
P — Magic increase
Q — Silence
X — Cast WAWA (facing west)
L — Shadow Lock

SCEADU'S DEMENSE LEVEL 1.



PU — Portal up to Nowhere
PD — Portal down
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
— One way path

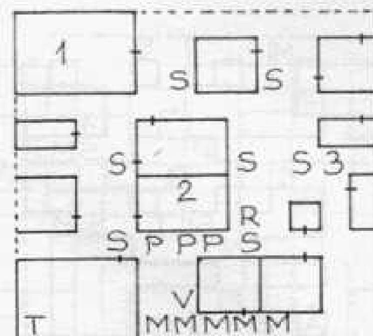
SCEADU'S DEMENSE LEVEL 2.



PU — Portal up
D — Darkness
O — Darkness + magic decrease
S — Spinner
M — Magic decrease
C — Cast PHDO or WAWA (facing north)
Q — Silence
G — Sceadu + Sceadu's Cloak, Helm of Justice
— Door

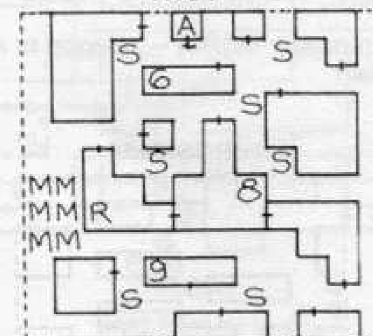
TARMITIA:

BERLIN



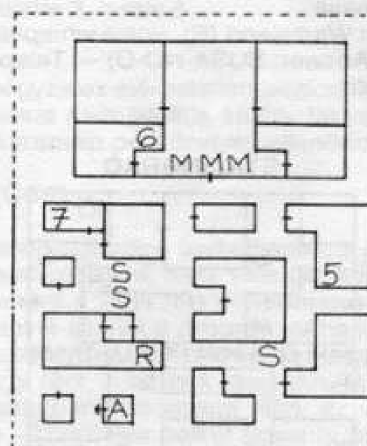
T — Teleport spot to Wilderness
1 — Teleport to Rome
2 — Teleport to Nottingham
3 — Teleport to Wasteland
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
V — Voice whispers: ARES
R — 2 questions (answers: TYR, WERRA) — teleport to Tarmitia (Werra's Joint)
— Door

TROY



6 — Teleport to K'un Wang
8 — Teleport to Rome
9 — Teleport to Hiroshima
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from Hiroshima (R), voice whispers: SVARAZIC
R — Question (answer: ARES) — teleport to Nottingham
— One way path
— Door

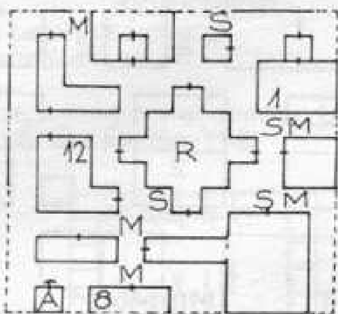
K'UN WANG



5 — Teleport to Wasteland
6 — Teleport to Troy
7 — Teleport to Stalingrad
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from Rome (R), voice whispers: SUSA-NO-O
R — Question (answer: YEN-LO-WANG) — teleport to Wasteland
— One way path
— Door

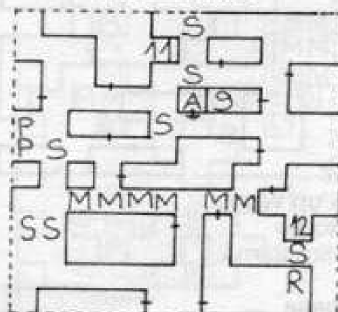
ROME

1 — Teleport to Berlin
8 — Teleport to Troy
12 — Teleport to Hiroshima
S — Spinner
M — Magic decrease



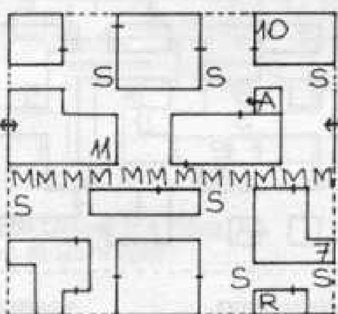
A — Arrival from Stalingrad (R), voice whispers: ST. GEORGE
R — Question (answer: MARS) — teleport to K'un Wang
— One way path
— Door

HIROSHIMA



9 — Teleport to Troy
11 — Teleport to Stalingrad
12 — Teleport to Rome
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
A — Arrival from Wasteland (R), voice whispers: TYR
R — Question (Answer: SUSA-NO-O) — Teleport to Troy
— One way path
— Door

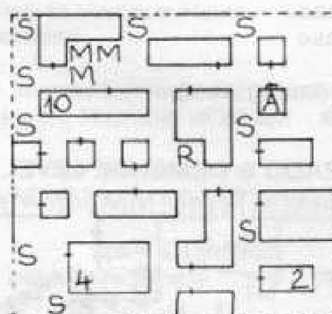
STALINGRAD



7 — Teleport to K'un Wang
10 — Teleport to Nottingham
11 — Teleport to Hiroshima
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from Nottingham (R), voice whispers: SDIABM
R — Question (answer: SVARAZIC) — teleport to Rome
— One way path
— Door — Door

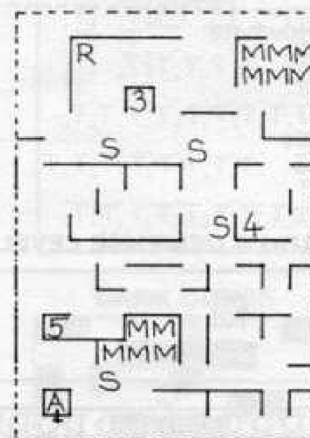
NOTTINGHAM

2 — Teleport to Berlin
4 — Teleport to Wasteland
10 — Teleport to Stalingrad
S — Spinner



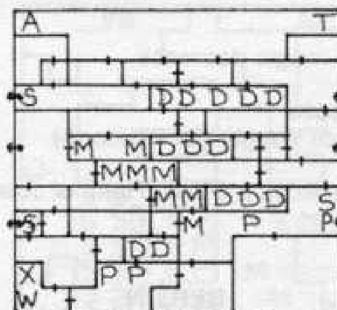
M — Magic decrease
A — Arrival from Troy (R), voice whispers: YEN-LO-WANG
R — Question (answer: ST. GEORGE) — teleport to Stalingrad (A ST. után és a GEORGE előtt ne felejtsünk el egy SPACE-t is elhelyezni!)
— One way path
— Door

WASTELAND



3 — Teleport to Berlin
4 — Teleport to Nottingham
5 — Teleport to K'un Wang
S — Spinner
M — Magic decrease
A — Arrival from K'un Wang (R), voice whispers: MARS
R — Question (answer: SDIABM) — teleport to Hiroshima
— One way path

TARMITIA (WERRA'S JOINT)



A — Arrival from Berlin
T — Teleport to Wilderness
D — Darkness
S — Spinner
M — Magic decrease
P — Magic increase
W — Werra, then 6 Black Slayers
X — Werra's Shield
— Door
— Door

MALEFIA:

MALEFIA (LEVEL 1-3)

TB — Teleport spot to Wilderness
S — Spinner
Q — Silence
M — Magic decrease
P — Magic increase
PU — Portal up
PD — Portal down
PP — Portal up and down
SU — Stairs up
SD — Stairs down
T1,T2,...T8 — Teleport to X1,X2,...X8
V — Valarian's Statue
L — Lanatir's Statue
A — Alliria's Statue
F — Ferofist's Statue
G — Sceadu's Statue
W — Werra's Statue
H — Hawkslayer's Body + Strifespear
X8 — Portal down
T — Teleport to Tarjan
1 — Battle 1
2 — Battle 2
— Faint door outline (Door after freeing the 6 Gods' souls)
— One way path
— Door

TARJAN

A — Arrival from Malefia Level 3
T — Teleport to Wilderness
M — Magic decrease
P — Magic increase
Q — Silence
H — Hit decrease
3 — Tarjan — battle 3, battle 4
— Illusion wall

A beszínezett négyzetek elérhetetlen pozíciókat jelentenek. A láthatatlan falakat nem jelöltük külön, ha valaki nem hisz a térképnek, az **Automap**-pel könnyen ellenőrizheti.

BERHELÉS (C64)

Bár nagyon ellene vagyunk a berhelésnek, a játék két pontján rengeteg időt spórolhatunk meg vele (az elején a varázslók fejlesztése, valamint a vége felé a **Geomancer**(-ek) fejlesztése). Tapasztalataink szerint a program néha kissé furcsán reagál a berhelt adatokra, az XP berhelése viszont mindig problémamentes (úgy tűnt, a berhelt tárgyakra is furcsán reagál, így ha a tárgyleírásban van valami hiba, az valószínűleg ennek tudható be — berhelés nélkül ugyanis nem tudtuk volna minden különleges tárgyat jellemezni). Így célszerű csak a karakterek tapasztalatát módosítani (vigyázat, ha a varázsló osztályt vált, XP-je 0 lesz!). Az XP tárolása 4 byte-on történik:

- **A memóriában (cartridge ajánlott):**
  1. karakter: $3e15-$3e18
  2. karakter: $3e95-$3e98
  3. karakter: $3f15-$3f18
  4. karakter: $3f95-$3f98
  5. karakter: $bf15-$bf18
  6. karakter: $bf95-$bf98
  7. karakter: $1f95-$1f98

- **Lemezen:**
  1.: Track 28, Sector 09, Pos $15-$18
  2.: Track 28, Sector 09, Pos $95-$98
  3.: Track 28, Sector 02, Pos $15-$18
  4.: Track 28, Sector 02, Pos $95-$98
  5.: Track 28, Sector 13, Pos $15-$18

6.: Track 28, Sector 13, Pos $95-$98
7.: Track 28, Sector 06, Pos $15-$18

Ha valakinek pechje van, és nem itt tárolódnak az adatok, az megkeresheti őket a védelemnél ismertetett módon.
Mondjuk célszerű csak az éppen szükséges értéket beírni, hogy ne legyen a parti túl erős, maradjon izgalom is a játékban. Másrészt a játék elején mindenképpen kell valamennyit harcolni, hogy normális tárgyakat találjunk.

A legtöbb játékos odáig eljut a játékban, hogy kinyírja *Brilhasti*-t, csinál egy **Chronomancer**-t, és menne **Arboria**-ba. **Twilight Copse** nevű hely ugyan nincs, de van egy csendes kis liget egy helyen a fák között, ahol viszont néhány fogalom fontossági sorrendje iránt érdeklődik a program. Ez lenne a védelem. Eltávolítása a következő:

- Ha valakinek ugyanaz a verzió van meg, mint nekünk, akkor fog egy lemezmonitort (akármilyen megteszi, csak szerkeszteni lehessen benne), betölti a 9. track 14. sector-át, és a következő pozíciókba 234-et ($ea) ír: 230,231,235, 236,241 ($e6,$e7,$eb,$ec,$f1), és már kész is. A verzió ellenőrzéséhez itt van pár sor adat:
  e0: 7d e8 00 20 1a 73 b0 0a
  e8: 20 f2 a9 b0 05 38 6e e8
  f0: 7a 60 20 07 74 f5 df 40

Bonyolultabb a helyzet, ha valamilyen oknál fogva a lemez másképp van szervezve, ekkor meg kell keresni az illető pozíciót. Legegyszerűbb a következő módon:

- Betöltünk egy egész oldalas másolót (nem kell nibbler), és elkezdünk másolni. Az első menet (csak olvasás!) után freeze (akinek nincs cartridge-e, annak lesz egy segédprogram), monitor és h0000ffff43424d, majd hxxxxffffb00a20 (xxxx az elsőre megtalált cím). A kapott címből vonjuk ki az elsőre talált címet (xxxx), a kapott szám yyyy, ezt osszunk 256-tal. A kapott szám törtrészének 256-szorosa a szektoron belüli pozíció. Az előző hányados egészrészét osszuk el 21-gyel, az így kapott szám egészréhez adjuk hozzá az adott menet kezdőtrack-jének számát, ez a track száma. Mivel a legtöbb másoló nem sorban olvassa be a szektorokat, a sávon belül egy lemezmonitorral meg kell keresni a szektort (segít a fenti táblázat). Nehéz lesz...
- Ha az első menet után nem találunk semmit, akkor folytassuk a másolást (lehet, hogy elölről kell kezdeni...), és próbálkozzunk a 2., majd a 3. olvasás után is. Itt azonban figyelnünk kell a sávonkénti szektorszámra is (1-17: 21, 18-24: 19, 25-30: 18, 31-41: 17), valamint célszerű tudni, hogy a 2. és a 3. menet melyik track-től kezdődik (jobb híján számoljuk meg az első menetben a track-váltást jelző kattanásokat, adjunk a számhoz kettőt, ettől a track-től kezdődik a második menet. Hasonló elven számítható a 3. menet kezdősávja is). Ha a keresés során egyik esetben sem találtuk meg a keresett számhármast, az nagy pech, mert akkor az valami extra verzió lehet.

Mivel a fenti leírás kissé nehezen követhető, itt egy konkrét példa:
Az első menet után h0000ffff43424d —> 1800 (ez a három keresendő byte ugyanis az 1. track 0. sectorának első 3 pozíciója). h1800ffffb00a20 —> nincs eredmény. A második menet a 12. track-kel indul, utána h1800ffffb00a20 —> e867. $e867=59495, $1800=6144, 59495-6144=53351.

53351/256 = 208.40234, a törtrész 256-szorosa 0.40234*256 = 103, tehát a sávon belüli pozíció 103 ($67) (mellesleg a legtöbb másolónál a kezdőcím alsó byte-ja 0, ilyenkor a pozíció a talált cím — itt $e867 — alsó byte-ja). Az egészrész 208, ez már a 17. track után van (6*21 = 126, ha ennél kisebb lenne, akkor lenne 12-17 között), 208-126 = 82, 82/19 = 4.3157895, az egészrész 4, így a track száma 6+4+12 = 22. Tehát a keresett adat ebben a példában a 22. sáv egyik szektorának a 103-as ($67) pozícióján van (ellenőrizhető az előző táblázattal, amely adatai ez esetben $61-nél kezdődnek).
Akinek nincs cartridge-e, annak hasznos lehet a következő program:

```
10 fora=0to84:readb:poke828+a,b:c=c+b:nexta
20 ifc=11559thenprint"ok":goto32
30 print"hiba!":end
32 open1,8,1,"@:seeker":print#1,chr$(60);chr$(3);
35 fora=0to84:o$=chr$(peek(828+a)):print#1,o$;
38 nexta:close1:end
40 data120,173,17,208,141,255,3,169
50 data0,141,17,208,169,52,133,1
60 data169,8,133,173,160,0,133,172
70 data177,172,201,176,208,20,230,172
80 data177,172,201,10,208,8,230,172
90 data177,172,201,32,240,16,169,0
100 data133,172,200,208,227,230,173,165
110 data173,208,221,76,125,3,238,32
120 data208,169,55,133,1,173,255,3
130 data141,17,208,88,165,173,141,254
140 data3,140,253,3,96
```

Ez a program egy 'seeker' nevű rutint ment ki a lemezre.
Használata:
Kezdjünk másolni, az első menet után reset, be kell tölteni a rutint, majd:
poke855,67:poke863,66:poke871,77:sys828
Ezután printpeek(1022), az eredmény a másoló által használt terület kezdőcímének felső byte-ja (nézzük meg az 1021-es címen az alsó byte-ot is, ha nem 0, akkor később ezt is le kell vonni). Ezután vissza kell tölteni a rutint, poke845,(az előző felső byte), majd sys828 (ha a felső byte 0, akkor vagy $0800 a kezdőcím, akkor nem kell poke845,8; vagy keressünk másik másolót).
Ezután printpeek(1021)+peek(1022)*256, ebből le kell vonni a kezdőcímet (felső byte*256 + az esetleges alsó byte). Az így kapott címmel (yyyy) végzendő teendőket lásd feljebb. Ha a 2. vagy a 3. menetben van csak eredmény, akkor mindig reset és az előbb leírtak (természetesen a kezdőcím-megállapítás nem kell), a másolást persze mindig elölről kell kezdeni.
(Ha valaki esetleg másra is akarná használni a keresőt, annak itt van pár cím:

- poke845,(hi) — a keresés kezdőcímének felső byte-ja
- poke855,(a1):poke863,(a2):poke871,(a3) — a keresendő adatok
- sys828 — indítási cím

A program a memória utolsó byte-jáig vizsgálódik.)

Nos, ez az „útmutató" kissé bőbeszédű lett, de igyekeztünk úgy leírni mindent, hogy a gépi kódban teljesen járatlanok is el tudják távolítani a védelmet.

Akkor most némi köszönetnyilvánítás:

- Egyrészt mindeniknek, aki ***BT3*** anyagot küldött (jó sokan voltak);
- Másrészt külön azoknak, akiknek az anyagát felhasználtuk a leírás elkészítéséhez:
  - **Garai Gergely**, Budapest (info tárgyberheléshez, adatok a varázslókról),
  - **Hangya Gábor**, Siklós (a bárd dalai, valamint egy rakás térkép — az ő térképeivel ellenőriztük a sajátjainkat);
  - **Horváth András**, Zalaegerszeg (néhány varázslat funkciója);
  - **Kővári János**, Hatvan (info tárgyberheléshez);

Most már tényleg vége, és ezzel a Bard's Tale témát lezártnak is tekintjük — kivéve, ha közben mégis megjelenne a Bard's Tale IV., bár szerény véleményünk szerint ez aligha fogja gazdagítani a C64-esek gyűjteményét...

● *BRYAN*

LORDS OF CHAOS *(C64)*

LORDS OF CHAOS 2. *(C64)*







BARD'S TALE III. *(C64)*

A dark, cloaked figure laughs. "So you think you could defeat me again, like the way you tricked me at Baron Harkyn's castle so many years ago?"

Press any key...

Tarjan

	Character	AC	Hits	Cond	SpPt
1	Caramon Majere	-17	6756	6700	440
2	Sturm	-17	6554	6333	108
3	Tanis	-21	5691	5635	0
4	Tasslehoff	-22	4107	4051	0
5	Goldmoon	-8	4256	4202	3184
6	Raistlin Majere	-10	4222	4166	2810
7	Fizban	-12	4360	4304	2925



You still face 3 Pit Demons (10'), 3 Rock Demons (20'), and 20 Black Paladins (50').

Will your gallant band choose to:
Fight bravely
Run away

Pit Demons

30 points of damage!

You still face 9 Storm Troopers (10'), and 1 Ruski Soldier (30').

Will your gallant band choose to:
Fight bravely
Run away

Storm Trooper

Dirt Bags

Clanker

Converters

"Talk ain't cheap," the barkeep says.

How much will you tip him?

999999999999999

Scrapwood

Your onslaught is greeted with laughter: you face 1 Phantom Champ (30'), and 5 Putrid Zombies (10').

Will your gallant band choose to:
Fight bravely
Run away

Putrid Zombie

STAR CONTROL *(C64)*



STAR CONTROL *(PC)*



STAR CONTROL 2. *(PC)*



WARLORDS *(PC)*



REX NEBULAR *(PC)*



CONAN THE CIMMERIAN *(PC)*

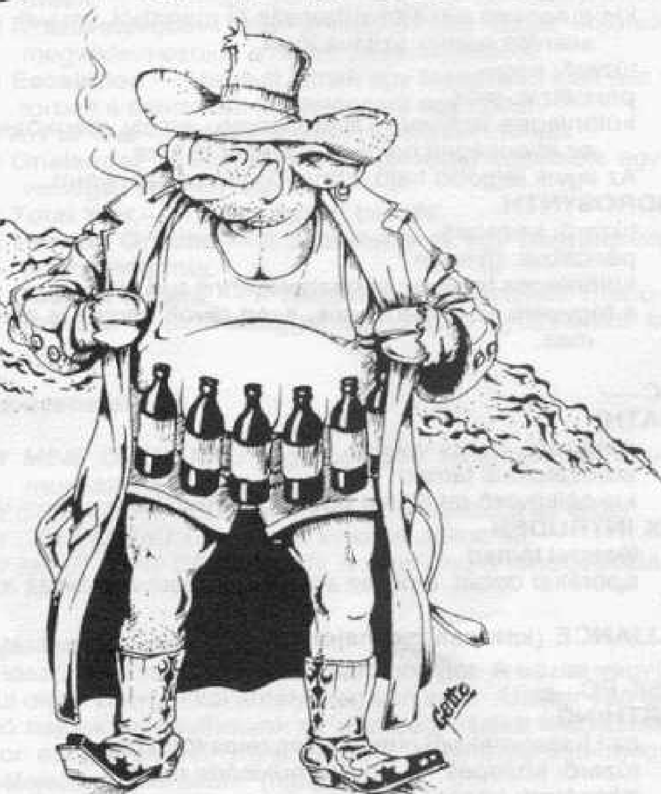


HISTORY LINE 1914-18 *(Amiga)*



Star Control





Akár hiszitek, akár nem ez egy ősrégi program, mégis a legjobb ebben a műfajban. Lényeges, hogy az ***Accolade*** eme nagyszerű űr-stratégiájának C64 és PC-s verziója is létezik.

...a XXIII. században két hatalom verseng egymással az egyeduralomért. A jó fiúk csapatát szövetségesnek (Alliance), a rossz fiúkét hierarchiának (HIERARCHY) nevezik. Mindkét hatalom fejlett technológiával bír, és mindkét hatalomnak van egy sor — különböző tulajdonságokkal rendelkező — harci űrhajója. A távoli csillagrendszerekből érkező anarchista idegenek — felborítva az Egyesült Galaktikus Szövetség (EGSZ) béketörvényeit, és áttörve az EGSZ peremét — őrült pusztításba kezdenek. Megkezdődik a harc a galaxisokért...

C64-en a progy mindössze 136 blokk, PC-n a főjátékhoz hozzátartozik egy editor, és pár plusz file (joy vezérlő, bill. definiáló, installáló segédfile-ok).

Betöltés után a főmenü tárul a szemünk elé. A játékban két fél van: az egyik a HIERARCHY, a másik pedig az ALLIANCE. Legfelül jobb- és baloldalt a két csapat neve, alattuk az irányítási mód látható (ember, számítógép, robot, vagy ilyen medúzaszerű lény). A középen található oszlopból választhatunk különböző opciókat. Ezek: (felülről lefelé):

PRACTICE: Harc gyakorlása tetszőleges hajókkal. Ha már itt tartunk akkor le is írhatjuk, hogy is zajlik egy ilyen procedura: A megjelenő képernyőn 2 hajót láthatunk. Alul pedig, a felek hajóinak energiáját. Tűzzel lehet tüzelni. A joy egyes irányai meg a hajó haladási irányait működtetik. Vannak olyan hajók amelyeknél joy hátra funkcióval valamilyen más fegyvert működtetünk. A **FUEL** jelzi az üzemanyagot, ami lövéskor csökken és ha elfogyott akkor várhatunk míg töltődik (ez amúgy a hajó generátorát akarja jelképezni.) A másik skála a sérülés jelzi, ha elfogy akkor sajna...

MELEE: A két játékos csak csatában méri össze az erejét. A hajót az OK-feliratú ikonnal választhatjuk ki.

FULL GAME: Stratégiai és harci játék, a **Start New Game**-mel új játék indul, **Load**-ra pedig betölthetünk egy régi állást, erről bővebben ld.: később.

SET PLAYERS (PC-n **CONTROLS**): Játékosok beállítása:

Human: emberi irányítás
Computer: számítógép irányítás
Cyborg: számítógép irányítás a csatákban
Psytron: számítógép irányítás a stratégiában

A következő 3 a nehézségi fokozat, fentről lefelé:

gyenge (kezdő), **közepes** (haladó), **profi**

A computer választásakor géppel játszunk, a többi 2 játékos játék. A **RATING** alatt láthatóak a nehézségi fokozatok. A **Standard** a legkönnyebb az **AWESOME** a legnehezebb a **Good** valahol a kettő között található. Ha egyik féllel végeztünk akkor mozgassuk azt fekete bigyót az **OK**-ra, ilyenkor az **ALLIANCE** paramétereit is beállíthatjuk.

QUIT: C64-en egyenlő egy resettel, PC-n vissza a DOS-ba.

A főmenübe bárhonnan az '**F1**' lenyomásával térhetünk vissza.

Most ejtsünk néhány szót a játék folyamán előforduló különböző űrhajótípusokról:

1. HIERARCHY (piros) csapat hajói:

---- C64, PC ----

ILWROTH

az Űrszekerekből ismert Klingon-ragadozó
tűzerő: nagy
páncélzat: közepes
különleges fegyver: láthatatlanság
közelharcra alkalmas

UMAGH
rádioaktiv felhőt sugároz maga elé, ez felfogja a lövedékeket
tűzerő: nagy
páncélzat: rendkívül gyenge
különleges fegyver: hátrafelé is tud repülni
közelharcra alkalmas

UR QUAN
kis automata cirkálókat bocsájt ki magából, melyek az ellenfélt hamar szitává lövik
tűzerő: nagy
páncélzat: erős
különleges fegyver: követő gömb, amely megközelíti az ellenséges hajót és sortüzet lő ki rá.
Az egyik legjobb hajó, könnyű vele csatát nyerni.

ANDROSYNTH
tűzerő: közepes
páncélzat: gyenge
különleges fegyver: sebezhetetlenné tud alakulni
a fegyvere követő-lövedék, ezért távoli harcra is alkalmas.

---- PC ----

SPATHI
pókszerű, gyors valami
sorozatokkal támad
kis célkövető rakétákat bocsájt ki magából

VUX INTRUDER
lézerrel támad
spórákat dobál, amik az ellenfélre ragadva lassítják azt

2. ALLIANCE (kék csapat) hajói:

---- C64, PC ----

EARTHING
az Űrszekerekből ismert jellegzetes földi hajó
tűzerő: közepes, célkövető nukleáris rakéták
páncélzat: közepes
különleges fegyver: vonzósugár, amelyik bénítja az ellenfelet
fegyver: követőraéka, ezért távoli harcra is alkalmas.

MYCOON
célkövetős tűzgolyókkal támad
tűzerő: erős
páncélzat: közepes
különelges fegyver: nincs
fegyver: rendkívül erős „követőbuborék"

YEHAT
közepes, amolyan sárkányrepülő
tűzerő: gyenge, sorozatokat lő
páncélzat: közepes
különleges fegyver: erőtérpajzs, egy mindent kibíró energiaharangot von maga köré másodpercek alatt

CHENJESU
lassú kristályhajó, kristálytömbökkel támad
tűzerő: nagy
páncélzat: erős
különleges fegyver: MYCON „követőbuborék"
nehéz vele csatát nyerni!

---- PC ----

MMRAHAM
2 sebességgel képes haladni
harcban lassú, lézerrel támad
utazóként gyors, célkövetőkkel harcol

AIRLOW
kis piszok, nagyon gyors, célraálló lézere van
a bolygó gravitációja nem hat rá
teleportálni tud

SYREEN
közepes, apró lövedékekkel támad
az ellenségről kis villogó pontok formájában leszívja a pajzsot

SHOFTIXI
gyors, gyenge kis hajó
apró lövedékekkel támad
ön- és ellenfélmegsemmisítő szerkezet

Válasszuk a **FULL GAME** opciót.

A játék két részből áll:

1. stratégia
2. csata

Amikor elindítottuk a játékot, akkor felül látható a csillagtérkép a csillagbázisokkal (**starbase**). Jobb oldalon 3 ablak tekint ránk. Az elsőben van a pénzünk (**starbuck**), ami adózással növelhető. Ugyanebben az ablakban vannak azoknak a hajóknak a nevei és árai amelyek megvásárolhatóak lesznek. A következőekben vannak a már megvásárolt hajóink. Ha egy kör elkezdődik akkor mindig innen kell kiválasztani azt, amelynek parancsot akarunk adni. A harmadik ablakban látható a menü. A választható pontok mindig sötét színűek. Egyébként nincs minden utasítás egyszerre benne. A játék közben C64-en az '**S**' megnyomása: mentés, ilyenkor meg kell adni a file nevét.

A játék megnyeréséhez mindkettőben győzedelmeskednünk kell. Kezdjük az egyszerűbbel, vagyis a csatával: ez akkor alakul ki, ha a stratégiai résznél egy olyan bolygóra lépünk, ahol ellenséges űrhajó található. Cél: az ellenfél elpusztítása. Ha ketten játszunk egymás ellen, akkor az egyik Joystickal (Port 2), a másik (sajnos) gombokkal irányít. Amigán és PC-n ez esetben mindketten játszhatnak a billentyűzetről is. Az egyik játékosnak persze Joy segítségével az irányítás egyszerűbb:

1. játékos:

C64-en csak joy
Fel: előre (gyorsítás)
Balra: balra forgás
Jobbra: jobbra forgás
Le: különleges fegyver
Tűzgomb: tűz

PC-n joy, vagy billentyűzet:
előre (gyorsítás): numerikus '**8**'
balra forgás: numerikus '**4**'
jobbra forgás: numerikus '**6**'
különleges fegyver: '**ENTER**'
tűz: '**CTRL**'

2.játékos:

C64-en billentyűzettel:
előre (gyorsítás): '**SHIFT**'
balra forgás: '**X**'
jobbra forgás: '**C**'
különleges fegyver: '**=**'
tűz: '**RETURN**'

PC-n billentyűzettel:
előre (gyorsítás): '**W**'
balra forgás: '**A**'
jobbra forgás: '**D**'
különleges fegyver: '**SHIFT**'
tűz: '**SPACE**'

Most pedig nézzük részletesebben a stratégiai részt:

Jobb oldalon, felső téglalap:
legfelső: pénz mennyisége
Alatta az építhető hajók neve és az ára. Pénzt egyébként bányászásból szerezhetünk

középső téglalap: a birtokunkban lévő hajók:

STARBASE: bázis, itt építhetünk új hajókat. Innen választhatjuk ki azt a hajót, amelyiket használni akarunk, hogy mire, azt az alsó téglalapból választhatjuk ki.

BUILD: Ezzel építhetünk új hajókat (Csak a STARBASE-nél használható!) Választása után ki kell jelölnünk az építendő hajót. Majd mindenki leteszteli a hajónkat. Minden hajónak van valami előnye és hátránya is.

MOVE: A kijelölt hajót mozgathatjuk a környező bolygók valamelyikére.

A harmadik sorban mindig más felirat látható, ezek lehetnek:

1. **DEAD**: Halott bolygó. Ez soha sem választható, csak megerősíteni lehet.
2. **MINE**: Bányászás, ezzel tudjuk a pénzünket gyarapítani, aminek a maximális mennyisége: 99. Általában 2-3 kör múlva bányásszák ki a nyersanyagokat.
3. **COLONIZE**: Gyarmatosítás (élő bolygók leigázása). Ezzel tudunk egy bolygót kolonizálni, ami természetesen nekünk fog adózni.
4. **RECRUIT**: Sérült hajóink megjavítására szolgál. Ez csak akkor lehetséges ha már a bolygót kibányásztuk.

A negyedik sorban két felirat lehetséges

1. **FORTITY**: Bolygó megerősítése, erőd létesítésével. Az ellenfél ezt csak ostrommal tudja meghódítani. A megerősített bolygókat a térkép villogó négyzetekkel jelzi.
2. **BESIEGE**: Ostrom. Ez a pont akkor jelenik meg ha az egyik hajónk ellenséges bolygón van. Ezzel támadhatjuk a bolygó erődeit. Legalább 2 hajó kell egy bolygó elfoglalásához.

ötödik sor: **PASS**: a lépés joga az ellenfélé.

végül: **SCUTTLE**: önmegsemmisítés. ha már annyi hajónk van hogy megtelt a középső ablak, akkor ezzel a ponttal elpusztíthatunk egy hajót.

A játék körökre van osztva, amiben minden fél 3-szor léphet. PC-n 9 küldetést kell teljesítenünk, de újabb scenario-k is készíthetők.

1) **Starbucks** — Egy árva hajóval ütközünk bele egy ellenséges űrbázisba. A lényeg, hogy nem szabad megvárni, míg a bázis hajók tömkelegét küldi ránkm hanem a lehető leggyorsabban el kell pusztítani.
2) **First Encounter** — Egy szövetségi bányászegység összeütközik egy ellenséges rombolócsapattal. Mindkét oldalnak erődítményeket kell építenie és terjeszkednie kell az űrben.
3) A szövetségesek egy Shofixti-k által lakott kolóniát kell megvédelmezniük a rátörő hierarchistáktól.
4) **Escalation** — Mindkét félnek egy felfedezés alatt álló szektorban a semmiből kell felépíteni egy flottát.
5) **Art of War** — A felek egyenlő eséllyel indulnak...
6) **Onslanger** — Hat nagyerejű romboló közeledik egy szövetséges kolónia felé.
7) **Total War** — A cím magáért beszél.
8) **Proving Ground** — A Szövetségnek egy bányász szektort kell oltalmaznia.
9) **Counter Attack** — A hierarchia által birtokolt Draco-rendszerben a Szövetséggel egy végső győzelemre készülünk...

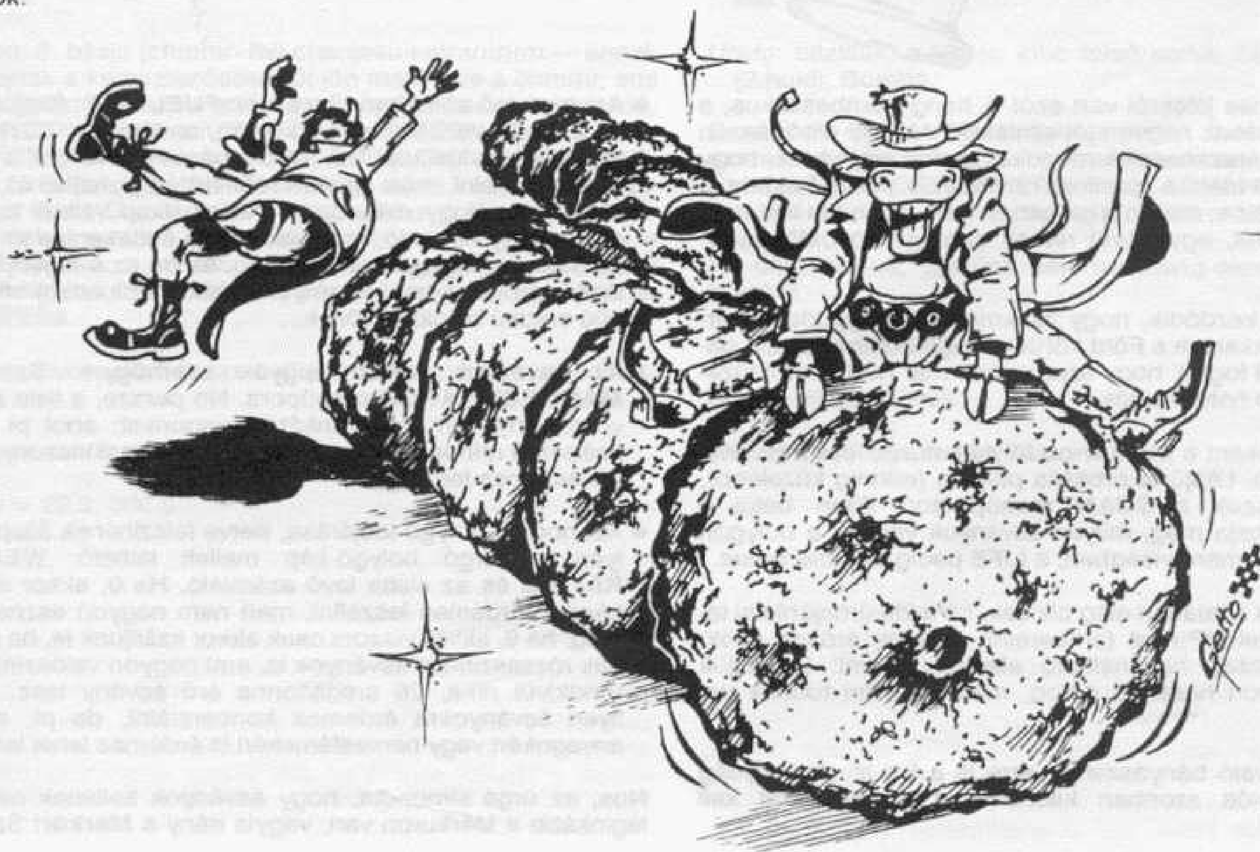
Az üzenetek:

XY MINE OPERATING: egy bolygón befejeződnek a bányamunkálatok.
XY STAR FORTIFYED: egyik bolygón elkészült az erőd.
XY COLONY SET UP: valaki koloniát állított fel.
XY MINE/ FORT DESTROYED: a személyzet rendbehozta a hajót.

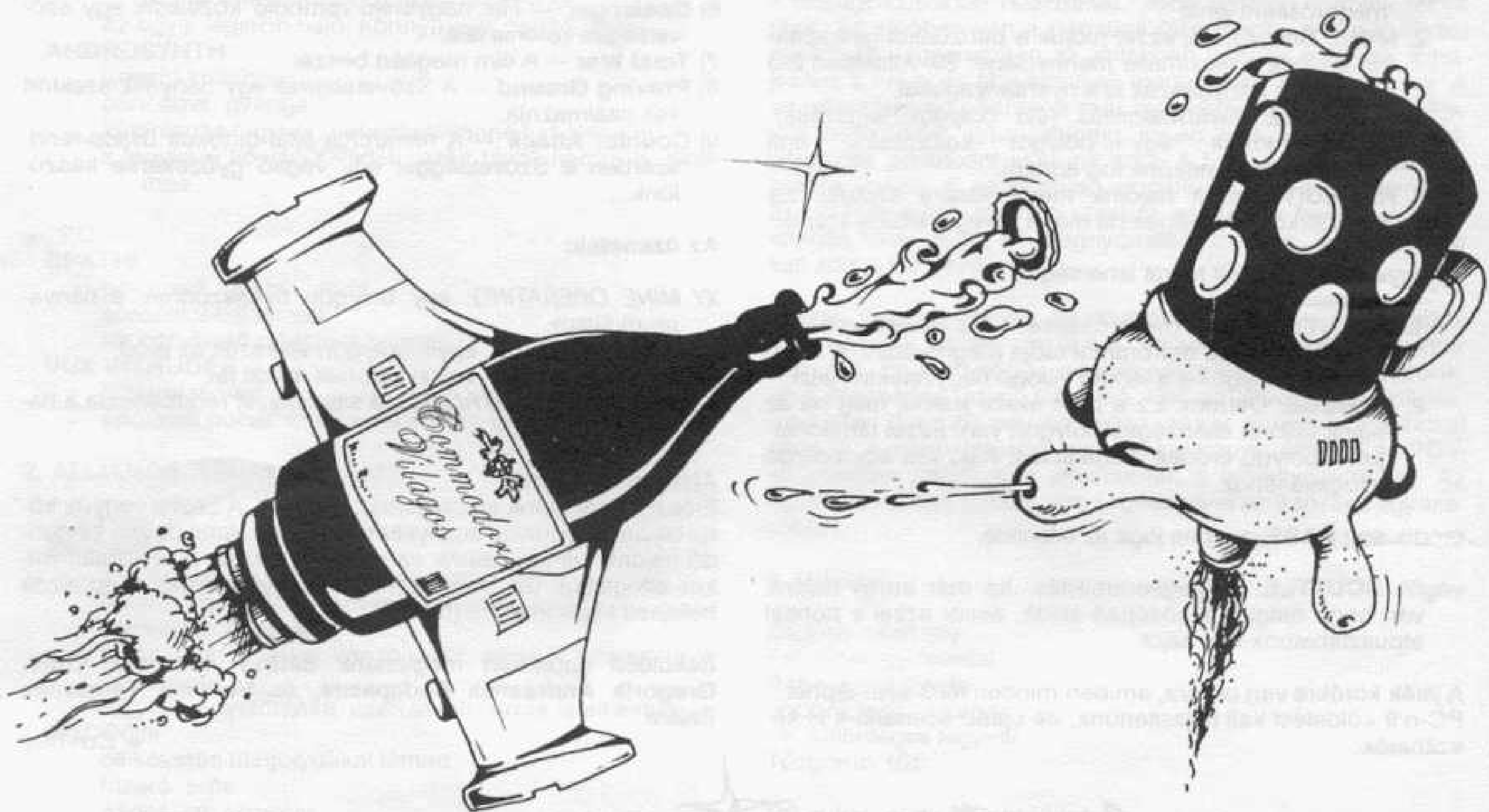
Ajánlott stratégia:
Először keressünk kolonizálható bolygót. A bázist vegyük körül olyan bolygókkal amelyeken van erőd. Amikor van elegendő hajónk, elindulhatunk az ellenség bázisa felé, azután mikor elfoglaltuk azt, megnézhatjük a gyönyörűen megrajzolt befejező képsorokat... (hihi)

Beküldött tippjeikért megathanx **Balázs Ádám**nak Érdre, **Gregorik András**nak Budapestre, és **Vedelek Tamás**nak Bajára.

• *CoVboy*



Star Control 2



Nagyon kellemes játékról van szó! A hang bombasztikus, a MOD-okat a srácok nagyon jól eltalálták! Akik az első részen nagy nehezen átszenvedték magukat, biztos alig várták, hogy ismét lehessen irtani a másikat (na ehhez a párosjátékhoz is jó a digi joy!). Nos, ebben a gaméban sokkal több is van eme csihi-puhin kívül, egyszóval remek stratégiai/lövöldözős játék!

A game azzal kezdődik, hogy zsákmányolva egy idegen űrhajót, és bekukkantva a Föld körül keringő űrállomásra, a parancsnok azzal fogad, hogy szerezzünk már nekik némi tüzelőt, mert éppen haldokolnak...

Bányászatot főként a **Merkur**-on folytathatunk, lévén ásványgazdag bolygó. Lépjünk orbitális pályára (mindig közelebb), és ott válasszuk a **SCAN** menüpontot! Ezen belül a **MINERAL** mutatja meg, milyen ásványok vannak a bolygón és kb. mekkora mennyiségben; a **LIFE** pedig az élőlényeket.

Ezen élőlények általában elég cikisek, ha a kis űrhajónkkal találkoznak, mivel HP-nkat (embereink számát) erősen csökkentik. Mégiscsak használható ellenük valami: lelőhetjük őket! Ez nagyon hasznos dolog, mert üzletelni tudunk velük...

A bolygókon való bányászatról: erre is a kis landolóegység alkalmas. Mielőtt azonban kilőnénk, a következőket kell összevetnünk:

- A jobb felső ablakban van kiírva: **FUEL USE**. Általában 0.5 és 2 között van. Vili, minél kisebb, annál jobb. Központi jelentősége akkor van, ha több lépésben kívánjuk a bányászatot csinálni, mert annyira rosszak az éghajlati és felszínviszonyok, hogy másodpercenként elkap valami buborék, villám vagy hasonló, ezzel is tovább csökkentve az amúgy sem népes legénységet a siklón: és ha ez a legénység (világító LED-ek a bal képernyőn, a sikló-sziluetten) elfogy, az 500 creditű hajóknak lőttek...

- Az ásványok színeit vegyük szemügyre. Színkódok: **MANIFEST/CARGO** menüpont. No persze, a lista alján lévő ásványokért törjük inkább magunkat; ahol pl. csupa acélszínű minden, oda csak kitűnő időjárási viszonyok mellett érdemes leszállni...

- Az, hogy a bolygó időjárása, illetve felszínének állapota milyen, a forgó bolygó-kép mellett látható: **WEATHER RATING** és az alatta levő számláló. Ha 0, akkor mindenképpen érdemes leszállni, mert nem nagyon esznek majd meg, ha 8, akkor viszont csak akkor szálljunk le, ha pl. vannak rózsaszín-lila ásványok is, ami nagyon valószínű, hogy rendkívül ritka, 26 credit/tonna árú ásvány lesz... Főleg ilyen ásványokra érdemes koncentrálni, de pl. sugárzó anyagokért vagy nemesfémekért is érdemes lehet leszállni.

Nos, az ürge elmondta, hogy ásványok kellenek neki, ami leginkább a Merkuron van, vagyis irány a **Merkúr**! Szedjünk

össze mindent. Ez valószínűleg csak több lépésben fog menni, mivel a sikló raktérfogata olyan 40-50 tonna; ezért többször is **DISPATCH**-olnunk kell. Sajna a mi hajónk raktérfogata is véges: ezt ajánlatos lesz majd további modulokkal bővíteni (500 credit/darab, nem ár). Ugyanez igaz az emberi szállásokra: nem kell annyiszor visszamásznunk a Földhöz, ha pl. 150-200 emberrel hajózunk ki, és akkor már ezeket nyugodtan feláldozhatjuk a bolygók felszínén... Ezen legénységi modulok ára elég magas, 2000/darab, de szintén megéri!

Még a **STARMAP**-ról kell szólnunk. Nagyon hasznos, ha itt a csillagtérképen **SPACE**-szel kijelölünk egy útvonalat, akkor ezt **ENTER**-rel elküldve **AUTO-PILOT** üzemmódba lépünk: a gép elnavigál a kijelölt naprendszerbe. Persze ez általában baromi sok fuel-be kerül.

A harcokról

Néha elkap egy-egy sötét pont a hipertérben vagy normál térben elcsíp egy-egy űrhajó. Vannak jobbak, de rosszabbak is. Pl. akik állandóan joy-t nyomnak, azok bivalyerősek, rengeteg vadászuk van, de szerencsére nem kell harcolnunk velük. Vannak információ-áruló népek, kék meg narancs háttérrel: ezek gyengék; bár áraik (az a 100 rongy az elején kicsit idegesítő volt: aztán kiderült, ezért azt az infót mérték, amit aztán úgyis közöltek: hogy miért kék a háttér) kissé magasnak tűnnek eleinte; de élő cuccokat szívesen elfogadnak! Ha igazi harcra kerül sor, általában válasszuk eleinte a siklót. A program, ha megadjuk neki, automatikusan irányítja eme siklót és automatikusan lő is; de persze mindez kézi irányításra is átállítható. Különösen harcoknál előnyös, ha fordulási generátorokat veszünk: ekkor sokkal gyorsabban tudunk majd a nagy űrhajóval fordulgatni, és ha még veszünk egy csomó fegyvert is, az még külön öröm.

Nos, az előbb a nélkülöző föld-bázisról beszéltünk. Ha viszünk nekik némi cuccot, a srác kiböki, a Holdon is van egy elnyomó bázis; gyerünk oda! **SCAN-ENERGY**: oda szálljunk le! Mint kiderül, már régóta elhagyták...

Innentől kezdve a proggy elég könnyen végigjátszható, ezért némi hint:

Prokyon: 2: bázis (chmmr- faj) chenjesu + mmrnhrm — ennek a két fajnak a kereszteződéséből jön majd létre a chmmr, ami le tudja győzni azokat a fa**okat. Ehhez kell az energiaátadó. Ez a **MYCON**-oknál van; Betelgeuse **SYREEN**-faj, ők bíznak meg (előtte el kell menni az **EPSYLON CAMELOPARDALIS**:1-re: van egy **VAULT**, barlang, utána irány a **SYREEN**-ek, majd **Beta Copernicus**. Tojás valahol (pl. belül). Két tojás! (Valahol errefelé kell a két tojás): ezeket el kell vinni a **SYREEN**-eknek, most mondják el azt, hogy hogyan csaljuk el az ellenséget: irány a **MYCON** bázis, elmegy az egész kóceráj a francba...

Lesz egy cucc, amit össze kell pakolászni; a pontos koordináták:

Zoqfotpic = 400, 543.7

Illwrath = 22.9, 366.6

Pkunk = Gamma Krueger, 1. bolygó (bázis)

Shofixti = Delta Gorno, ezek le akarnak nyomni, '**ESC**'-pel lehet menekülni (egyébként minden harcból menekülhetünk '**ESC**'-pel!!!)

Alpha Pavonis = valamely bolygón lehet találni egy eszközt, **ARILOU**-nak kell ezt elvinni (ami van = minden hó 17-én a két csillagrendszer között megnyíló kapun át: ez kb. a csillagtérkép bal felén, úgy középtájon van).

Mycon-ok bázisa: 639.5, 231.2;

Misztikus lény: 629.1, 220.8

- Ha a mikonok elkotródtak, el kell menni valamelyikre, fel lehet venni a **SUN DEVICE**-t, ez kell, hogy a chmmr-faj gyorsan létrejöjjön.
- A kis szondával lőni lehet a népeket, azzal lehet utána kereskedni!

A *Procion*-on is rabszolgapajzs van; az *Alpha Pavonis* közelében *Burvix Caster* rádióadó van, ezt **USE** a pajzsnál: kapcsolat.

Yehat-bázis: Gamma-Serpentis 1.

Zeta Persei: 1: **DRUUGE**: ezeknél rabszolgakereskedés, 1 dolgot érdemes itt venni: **ROSY SPHERE**.

Sylandro: (ami lövi a villámokat a hiperspace-ban) *Beta Corvi*-n, itt a bázis.

Orz: bázis: *Epsylon-Vulpeculae*, 371.3, 253.7. *Delta Vulpeculae*: 2:a: pajzs.

Az ellenség főbázisa: Delta Crateris

Alpha Cerenkov: Itt is van valami *Thraddash: Draconis* csillagkép, 1 fontos dolog: *Zéta Draconis*: 1: itt az **AQUA- HELIX** kell.

Utwig: bázisuk: a térkép jobb felső sarka, *Zeta Hyades*: 6/b (2.hold). Bomba.

Ezzel lehet nyerni. Don't activate yet! A Zutvietnek meg kell szerezni az Ultron nevű cuccot, ez a Arctrus: 1:-on van.
Ehhez kell a **ROSY SPHERE** (fent), **AQUAHELIX**, + amit a **PKUNK**-ok adnak: valami **spindle**. (Ezekre click, akkor belerakja).
Ha összeraktuk, gyerünk neki az **Utwig**-oknak, odaadják a bombát.

Spadhi: 241.6, 368.7

Umgah: Beta Orionis

Thx for the help: to Sz. Gábor!

● *DADA*

CONAN THE CIMMERIAN



Robert E. Howard, kissé skizofrén figurának született. Ezt már kiskorában bebizonyította, mikor okvetlenkedő irodalomtanárjába belerúgott egy nagyot. Ekkor fogant meg benne az ötlet, hogy milyen nagyszerű dolog is irodalomtanárnak lenni, és a gondolatot továbbvíve eljutott az írói pálya gondolatához. Nem volt eleinte sok ötlete, de aztán eszébe jutott, hogy skizofrén, és azonnyomban megkreálta a számára eszményi férfit (nem mintha azokat részesítette volna előnyben, hanem azért, mert skizofrén volt). Azzal nem hinnénk, hogy nagy titokra derül fény ha elmondjuk: ő volt ***Conan***.

A városi élettől megundorodott *Howard* minden utálatát beleöntötte a karakterbe. Tipikus ábrázolása: félhosszú, fekete haj, sötétkék, mindig vad (bár nem vadállatiasan vad), szúrós szem, eszméletlen izmok valamint a városi élettől elpuhultak (ahogy ő szokta mondani: civilizáltak) abszolút ellentettje és ideája, fáradhatatlan stb... *Howard*nak egész jók voltak a ***Conan***-novellái, de a jellemábrázolása rettentően gyöngécske.

Minden fekete-fehér: szempillarebesgető, ***Conan***ért omló, kellemes kinézetű hercegnők, királynők, igen gonosz gonoszak stb...

Mindezek ellenére nagyon nagy lett a ***Conan***t övező kultusz. Filmek, képregények, klónok, figurák és ami a legfontosabb: számítógépes játékok.

A ***VIRGIN*** úgy gondolta — még nem is olyan rég —, hogy megpróbál egy olyan ***Conan***-feldolgozást készíteni, ahol lehet vagdalkozni, de nemcsak ez a nyerő. Az ötlet ugyan jó volt, de a kivitelezés már nehezebb, telis-teli bugokkal.

Kijött ugyan egy javított változat, de abban is maradt azért valami. Itt-ott kellemes mondjuk, ha a pénz átugrik 100-ról 65535-re, de ha csak ez lenne a hiba... Még így el is menne, de a PC-s törés, ami kereng széles e hazánkban, szintén csapnivaló. Egy-két ok miatt sajnos le kell mondani a végigviteléről, legalábbis PC-n, bár a továbbiakra vonatkozóan is adunk tanácsot, mivel azonban azt nem nagyon tudtuk tesztelni (csak egy fordításból vettük), nem vállalhatunk érte 100% garanciát.

A helyszín **Hyborea**, szeretett bolygónk az Atlantisz bukását követő években, ám még teljesen más kontinens-felosztással. Nem ártana valamicskét magáról a helyszínről beszélni, de úgy gondoltuk, a lényegesebb dolgokat inkább az aktuális helyszín előtt ejtjük meg.

A játék mitológiája az általunk már ismert mitológiák őse, pl itt is van már *Istar*, mint jó isten, *Mithra* (vagy mi a neve), aki *Jahve* elődje, és a gonosznak is van egy-két új eleme: pl. a kígyóisten. A kígyóemberek mérhetetlen szörnyűsége nemcsak a ***Conan***-sorozatban fordul elő, hanem *Howard* más műveiben is (főleg *Kull*nál, Atlantisz harcos-királyánál), de ne lepődjünk meg, ha máshol is találunk ilyet.

A kígyóistennek emberáldozatokat kell nyújtani, meg minden rossz dolgot, ami nem tetszik a mai, elpuhult civilizáltaknak. Földi tisztviselője, azaz főpapja *Tóth Amon*, ez a személy már nagyon sok gonoszságot elkövetett földi pályafutása során. ***Conan***t ez nem is zavarta volna, mígnem egy nap, *Thoth Amon* csapatait ***Conan*** falvába küldte fosztogatni. Ez a falu **Kimmériá**ban van, északon a hegyekben.

A program mutat egy kis izelítőt **Irskuld** (ma **Pilisszentlászló**) hétköznapjaiból. Minden nap ***Conan***né kinéz az ablakon, a menetrend-szerint arra közlekedő talicskás mindennap orrabukik (pedig már tegnap arréb is tette azt a követ, csak épp rossz irányba, mert nem oldalra, hanem előre rúgta).

Ácsi! Gonosz katonák gyülekeznek a nyugati oldalról! Vágta, porfelhő, s ***Conan*** azon veszi észre magát, hogy arája a földön, pörkölve. Mivel típusember, ezért azonnal bosszút esküszik a lányért meg a faluért. Ennek véghezvitelében írt a Párhuzamos-alapítványnak, hogy jelöljön ki neki egy

megfelelő játékost, akinek ez sikerül, mert ő már öreg az ilyesmikhez.
Ezek leszünk mink. Amúgy a kerettörténetnek kerettörténete is van, ami pedig abból áll, hogy egy unatkozó mesemondó a tábortűznél szórakoztat egy herceget meg egy másikat. Ezért elég sokszor meg is halhatunk, s utána a mesemondó kijavítja a meséjét, hogy hát nem is lehetett *Conan* ennyire ..., s elkezdi a mesét az epizód elejéről.

A játékban 7 epizód van, a programhiba miatt ez a leírás teljesen használható a 6. közepéig. Vannak alküldetések is, amik nem szükségesek a végigmenetelhez, de azért plusz arany vagy küldetést könnyítő tárgyat lehet benne elérni.

Irányítás:

Ez igen könnyű, teljesen egérke-vezérelt. Oldalt van 4 főikon, s felül pedig egy-két ideiglenes.

A program 3 féle szinten játszódhat. Az első, a **szobaszint**, amikor *Conan* igen nagyban látható, itt kell harcolni, valamint a tárgyakat felvenni.
A második a **terepszint**, ahol *Conan* egy kicsinyített verziója futkos, itt lehet beszélgetni, létrát mászni és ajtót-nyitogatni.
A legnagyobb a **Hyborea-térkép**, ahol *Conan* csak egy villogó pont, s a városok, települések is fel vannak tüntetve (itt kezdünk).

Állandó-ikonok (oldalt):

Ököl — 1. szint:
- **USE** — Használ
- **EXAMINE** — Vizsgálgat
- **DROP** — Otthagyja a tárgyat (nem mindenhol marad is meg)
- **SWING** — Kardozás módja (lásd ott)
- **DONE** — Kész, menüből kilép

Ököl — 2. szint
- **USE** — Ua.
- **EXAMINE** — Ua.
- **DONE** — Ua.

Ököl — 3. szint
- Megy (**TO—>** felirat jelenik meg)

Pofa
- Tulajdonságok. Ezek egy-egy sikeres epizód után változnak (felfelé).
- **STAMINA** — Ez az erőnk/energiánk
- **COMBAT** — Melyik küzdésmódban mennyi a gyakorlata
- **DEFENSE** — Védekezés, mennyit és milyen gyakran sebez meg minket az ellenfél
- **DAMAGE** +/— Kardunktól függ. Sebzéseink nagysága
- **STEALTH** — Minél magasabb, annál kisebb valószínűséggel fognak elkapni egy ház kirámolása során

Tarisznya: Tárgylista

A következő tárgyak fordulnak elő:

Kulcsok:

Vannak hétköznapi kulcsok, amelyeket be lehet szerezni bármelyik kulcsostól **Shadizar**ban, de a többihez csak nagyobb verejtékezés árán juthatunk hozzá.
- COPPER KEY, BRONZE KEY, SILVER KEY, GOLDEN KEY — Árusoktól
- JADE, MARBLE, ONYX, SKELETON, STEEL, BRASS, BROWN, GREEN, BLACK — Ezek mind csak küldetések során találhatók.

Azt a gép kiírja, hogy melyik zárhoz milyen kulcs kell (csak az jó hozzá).

Térképek:

Ha ezeket **EXAMINE**-oljuk, akkor megmutatja, hogy hogyan is néz ki a keresett pont környéke (a keresett hely fehér ponttal van jelölve), illetve mi merre vagyunk tőle (sárga pont, de ha nem vagyunk még azon a térképen, akkor 2 sárga nyíl jelöli az általunk tartandó irányt).

Van belőlük pár:
- **MAP TO MERCHANT'S QUARTER** — Hivatalos térképkészítőktől Shadizarban
- **MAP TO UNDERGROUND** — Hivatalos térképkészítőktől Shadizarban
- **MAP TO INN OF VEILS** — A „Kocsma a Vörös Kutyához"-ban adja *Ninook*
- **MAP TO INNER CITY** — Hivatalos térképkészítőtől
- **MAP TO LARSHA** — Hivatalos térképkészítőtől
- **MAP TO SNAKE ALLEY** — Hivatalos térképkészítőtől
- **MAP TO RING OF THOTH AMON** — Larshában egy gyíkemberes teremben

Italok:

Ezeket is árusoknál lehet venni, Shadizárban.
- **WHITE LOTUS** (Fehér L.) = Visszaállítja Conan erejét
- **PURPLE LOTUS** (Bíbor) = 10%-kal nő a védekezés (**DEFENSE**), de csak egy ideig
- **RED LOTUS** (Vörös) = Ideiglenesen 10 %-kal nő a pillanatnyi támadás-forma szintje
- **BLACK LOTUS** (Fekete) = Ez szivató, mert csökken az energiája

Varázstárgyak:

Ezek nagyrészét csak külön küldetés során lehet beszerezni.

- **STAFF OF POWER**: Egyszer használható, az ellenfelet azonnal megölő **SMART BOMB**-féleség, botos kivitelben. Két darab van belőle, egy a shadizári „aluljáróban", egy meg Larshában.
- **HORN OF VALHALLA**: Ezt is csak egyszer lehet használni, ez egy elég klassz harcost idéz meg az oldalunkra, akivel immáron együtt harcolhatunk a győzelemért egy csata idejéig. Shadizár egy-két házában lelhető.
- **GEM OF LIGHT**: Ennek a használata a fáklyát feleslegessé teszi, mert addig elegendő fényt ad, amíg a föld alatt vagyunk. Egyszer használható, kettő van belőle (egy a dzsungeli romokban, egy meg valahol Európában).
- **GEM OF SIGHT**: Ez egy irtó pofás cikk. Bármikor használható, és mindig ad egy nagyobb térképet a jelenlegi területről. Mindenképpen szerezzünk be egy ilyet. Van egy Shadizarban, egy meg valamelyik romok közt.
- **TELEPORT SPELL**: Ha egy ilyet USE-olunk, akkor egy térkép jelenik meg, és rá kell bökni egy pontra, majd *Conan* odateleportálódik. Igencsak használható. Egy varázslat kétszeri használatra jó. Bármely árusnál kapható, csak drága.
- **FREEZE AMULET**: Van olyan, hogy egy varázsló jókedvében nem tud mást tenni, mint szobrokat kelteni életre. Ilyenkor elég cikis, mert reagálnak a fegyverünk ütéseire, viszont ha egy ilyet kézbe/nyakbaveszünk, akkor visszaállnak eredeti formájukba. Ez se hiányozhat egy jó shadizari kereskedő pultjáról, de azért ennek is megkéri az árát.
- **RUBY AMULET**: Küldetés során szerezhető meg. A játékban lévő egyetlen élőholt-fajta, a múmia, igen könnyen elintézhető vele, mert csak USE-olni kell, és a halálontúli a tűz martalékává válik, nem kell száraz fadarab után koszálni.
- **EMERALD AMULET**: Ennek segítségével a gonosz papokat szivathatjuk meg nagyon, mert minden felénk indított tűzvarázslatuk saját magukon fog kikötni. Egy darab van belőle, az is a Szett templom tetején.
- **KING'S CROWN**: Ha van ilyenünk, a múmiák nem fognak bántani. A kriptában van, a 2. epizódban.

Egyebek

ROPE: Ha egy csapdába beleesünk, ennek segítségével kimászhatunk.
TORCHES: Igen fontos, a föld alatti mászkálásokhoz mindig meg kell egy ilyet gyújtani, s elég hamar elég. A **GEM OF LIGHT** használható helyette.
FLINT & STEEL: A múmia elintézése **RUBY AMULET** nélkül úgy történik, hogy egy olyan helyre csaljuk, ahol száraz fadarabok vannak a padlón, majd ezt a két tárgyat használjuk.
STAFF: Fabot, egyszer kell a 4. küldetés végén.
RUBY, SAPPHIRE, EMERALD, DIAMOND: Ezeket a köveket Shadizar házaiban leljük, jó pénzért eladhatjuk őket egy-egy drágakövesnek.
COVMAG: Ez egy borzasztó hasznos dolog, mindenképpen vegyünk legalább egyet havonta (de méginkább, ha többet is). A legtöbb shadizari árusnál lehet kapni, 99 gold besants-ért. Elő is lehet rá fizetni a shadizari postagalamb office-ekben, ez egy méginkább megoldás, mert biztosan megkapod és időben a nélkülözhetetlen információkat.
GOLD BESANTS: Arany pénzegység. Soha nem árt, ha sok van belőle.

Kardok:
Minden kardnak más és más a sebzésplussza.
SWORD: Ez a kezdő, amit *Conan* maga kovácsolt. Olyan is. 0% +
BRASS SWORD: Elég olcsó, vásárolható kard. 25% +
BRONZE SWORD: Elég olcsó, vásárolható kard. 35% +
SNAKE SWORD: Ez egy olyan kard, ami az óriáskígyó ellenfeleken nagyokat sebez, normális ellenfélen pedig 35% +-t ad. Az alagsorban van.
LIZARD SWORD: Mint a fenti, csak egy gyíkemberek ellen. 35 % pluszt ad ez is mással szemben.
OBSIDIAN SWORD: Ez akkor kell, amikor a mágnes-monolit felé megyünk a 2. epizódban, ti. ez nincs egyedül fémből. Más ellen 35%+.
STEEL SWORD: Shadizari árustól szerezhető be, 50%-ot ad.
KING'S SWORD: A 2. epizód kriptabeli múmia-királya őrzi. 75%
ENCHANTED SWORD: A legerősebb, van ugyan árusnál is, de szinte megfizethetetlen, viszont egyet találhatunk ingyen Larshában is.

HARC

A játékban nem ritkán agresszív módon kell kivívnunk igazunkat, ha esetleg ez nem sikerülne, az erkölcsi győzelem akkor is a miénk marad, és tüstént újrakezdhetjük a tábortüzi mesélő jótanácsai után.

Ha az ellenfél belénkrohan a terepszinten, akkor átvált szobaszintre és kezdődik a harc. Mivel a gép nem jegyzi meg az egyes ellenfelek terepszinti koordinátáit, egy jó menekülési lehetőség ha befutunk egy terembe vagy kimentjük az állást, mikor már majdnem elérne, s így visszatöltés után a kiindulóhelyén lesz az üldözőnk.
A bal alsó sarokban lévő csík mutatja *Conan* még meglévő energiáját, a jobboldali pedig az ellenfelét (**OPPONENT**).

Conan, mint kezdő kardforgató, a pengének csak egyfajta használatát ismeri, az oldal-suhintást (**SWING**), de ezt is csak alacsony szinten. Ahhoz, hogy a verekedés újabb módjait tanulhassa ki, el kell mennie ***MASTER QUAN YO***-hoz, aki egy bizonyos összeg leperkálása után hajlandó lesz tanítani minket. A módot mi választhatjuk meg, mindegyiket 100-ig vihetjük fel.

CHOP (OVERHEAD) — Csapás, felülről le.
THRUST (FORWARD) — Bökdösés

Azért nem mindegy a támadás módja, mert van ellenfél, amit egy móddal sokkal könnyebben legyőzhetünk, míg a másikkal lehetetlen.
Ha sikeresen elvesztettünk egy csatát, a mesélő megemlíti, hogy *Conan* bezzeg tudta volna, hogy az ilyen és ilyen ellenfélhez ezt és ezt a módot kellett volna használni. Így összeállítottuk a következő listát:

Tolvaj (THIEF) — SWING
Bérenc (TOUGHS) — THRUST
Őr (GUARD) — CHOP
Pap (PRIEST) — THRUST
Főpap (szarvas sisakkal) (HIGH PRIESTESS) — SWING
Metróegér (RAT) — THRUST
Pók (SPIDER) — THRUST
Múmia (MUMMY) — CHOP, de mindegy, mert nem tudjuk karddal megsebezni
Kígyó (SNAKE) — THRUST
Gyíkember (LIZARDMAN) — SWING
Szarvas majom (HORNED APE) — SWING
Bérgyilkos (ASSASIN) — SWING
Kalóz (CORSAIR) — CHOP
Jalung Thongpa (magyar hangja SZABÓ ERNŐ) — CHOP, szintén nem így kell elintézni
Tóth Amon (THOTH AMON) — THRUST
Sisakos harcos (HORNED WARRIOR) — SWING
Vasdémon (IRON DEMON) — THRUST, bár ezt sem lehet legyőzni

A kardforgatás módját lehet változtatni egy felső menün keresztül, amikor *Conan*ra clickelünk, de lehet az 1-2-3 gombokkal is. Az egyes a CHOP, a kettes a THRUST, a hármas meg a maradék.

Ha ellenféllel kerülünk szembe, a szobaszinten, akkor ajánlott először a kardunkat kihúzni, a felső nyilak egyikével (7,8,9), majd csapkodni a jobbra nyíllal. Nem valami bonyolult dolog. Vissza is lehet tenni a kardot utána, az alsó nyilakkal (1,2,3). Ha ki van vonva, akkor nem is tudunk megfordulni a teremben, csak rükvercben haladhatunk hátrafelé.

Helyváltoztatás

A nagytérképen a már említett nyilas módon történik. A terepszinten a haladást *Conan* futkosása biztosítja. Azt, hogy hova is menjen, meg lehet egyszer adni azzal, hogy az egérke kurzorával a megfelelő helyre bökünk, de lehet használni nyugodtan a billentyűzetet is.

A szobaszinten csak 1 dimenzióban mozoghatunk, ezt is megadhatjuk mind a klaviatúrán, mind az egerentyűn keresztül.

Ajtók nyitása úgy történhet, hogy az egérnyíllal ráclickelünk a nyitandó ajtóra, de ha rámegyünk közvetlenül *Conan*nal, ugyanez történik.

A szobaszinten találhatók néha rejtett átjárók is, falikárpitok, trónusok, szobrok mögött. Ezekre is csak rá kell clickelni, és ha van mögöttük valami, akkor *Conan* átmegy rajta. A trónusok alatt lejárók is vannak, és ilyeneket még nagyobb szőnyegek alatt is találhatunk Shadizárban, csak a lejárók akkor a földalatti labirintusba visznek le.
A nagyobb helyszínekből (pl Shadizar, Larsha) úgy lehet kijutni, hogy egy nagy nyílást keresünk, fal nélkül, terepszinten. Shadizarban 2 ilyen is van.

Tárgykezelés

A tárgyainkat a tarisznyába nézés után egy ablakban látjuk, szépen elrendezve. Mivel a hátizsák/zseb kapacitása véges, ezért nem árt, ha majd néha elhullajtunk valamit, ami már nem kell. Ekkor menjünk a DROP parancsra, majd válasszuk

ki, melyik tárgyat szeretnénk letenni. Ha mindent el akarunk dobni (pl a vasmonolitos rész előtt), akkor az ALL-ra clickeljünk. Ezt csak szobaszinten találjuk meg.
A **GEM OF SIGHT, TELEPORT SPELL** meg a térképek csak a terepszinten vizsgálhatók meg. A többi varázseszköz meg csak szobaszinten használható (az italok kivételt képeznek). Kardokat terepszinten is lehet cserélni.

Ha egy szobában olyan tárgyat látunk, amit át szeretnénk kutatni, akkor csak rá kell clickelni. Ugyanígy kell a hullákat is átvizsgálni. Abban az esetben, ha van ott valami érdemleges, megjelenik egy ablak, hogy felvegyük-e (**TAKE, TAKE ALL** — mindent amit ott talált).

Vásárlás, beszélgetés

Sokszor belefuthatunk olyan figurába is (inkább Shadizarban), aki nem akar velünk harcolni, csak éppen arra kódorgott. Ebben az esetben megjelenik fent egy újabb menü: **CONVERSE, ATTACK, DONE**, esetleg **BRIBE**)

A **CONVERSE**-zel lehet elcseverészni vele. Itt kérdezhetünk témákról (**TOPICS**), ilyenkor olyasmik jelennek meg, mint **THOTH AMON, TEMPLE OF SET**. A **DIRECTION** arra jó, hogy elmondják egy-két jó bevásárlóhely irányát. Az **ADVENTURE** nem mindig jelenik meg, de nem is mindig válaszolnak rá normálisan. Viszont olyan is megtörténhet, hogy egy kis mesét vagy meserészt hallunk egy alküldetésről.

Nem mindig hajlandó a másik elmondani, amit kérdeztünk tőle, legalábbis ingyen nem. Ekkor jön be a **BRIBE**. A 2 nyíllal lehet növelni a feláldozandó pénz mennyiségét. Nem mindig használ, ha ezt tesszük, de ha van mondanivalója és pénzért hajlandó lenne elmondani, akkor ezt úgy 30-50 aranyért már megteszi.

Az **ATTACK** akkor hasznos, ha már senki sem akar belénk kötni, de mi így szeretnénk pénzt szedni.

Ha betévedünk egy boltba, újabb menü jelenik meg akkor, ha a boltosra klikkelünk.
BUY — Veszünk árut. Ilyenkor az eladó áruinak listája jelenik meg.
SELL — Mi adunk el árut. A mi tárgylistánk tűnik fel. Ha kereskedőnél vásárolható dolgot veszünk, akkor azt eladni csak jókora veszteséggel tudjuk.
DONE — Szokásos

A **BUY** és **SELL** után egy másik ablak jelenik meg, ahol alkudni lehet.
ACCEPT — Elfogadjuk az árajánlatot.
COUNTER — Le szeretnénk faragni az árából. Két nyíllal lesz szabályozható, hogy mennyit. Nem lehet igazi nagyokat alkudni, mindegyik nagyon fog óbégatni.

Többféle bolt van, van olyan is, ahol csak eladni lehet.
DRÁGAKÖVES: Ez az. Az összegyűjtött rubintól, gyémánttól, zafírtól itt szabadulhatunk meg.
VARÁZSBOLTOS: Italokat, **TELEPORT SPELL**-t, **FREEZE AMULET**-et kaphatunk és adhatunk el itt.
TÉRKÉPKÉSZÍTŐ: Itt vehetjük meg a már felsorolt térképek némelyikét.
VEGYESBOLT: Botot, kötelet, kovát és acélt, fáklyát vehetünk, illetve adhatunk el.
FEGYVERBOLT: Kardok kaphatók, eladhatók.
KULCSOS: Itt a nevére utaló cikkeket találunk.
ZÁLOGHÁZ: Ez ugyan nem bolt, mert itt is csak eladhatunk, de nem tudtuk hova sorolni.
BROKER: Igen jó áron adhatunk el felesleges cikkeket. Egy van belőle Shadizarban.

I/O MENŰ:

Elérhető az 'F1'-gyel és egérrel is.

NEW GAME: Abbahagyjuk a jelenlegi menetet
RESTORE GAME: Ez visszatölti az előzőleg kimentett állást
SAVE GAME: Szokás szerint. Csak 1 kimentett állás lehet!
TOGGLE SOUND: Ezzel az amúgy egészen kellemes hangot kapcsolgathatjuk
QUIT: A mindig is hasznos alternatíva.

BILLENTYŰZET

Minden elérhető egérrel is, de a tasztról azért gyorsabb.
'**F1**' — I/O menü
'**I**' — Inventory, tárgylista
'**P**' — Pause, szünet
'**A**' — Az ököl ikont aktivizálja
'**S**' — A tulajdonságokat mutatja meg
'**CTRL+A**' — A *Conan*ra clickeléssel egyenértékű

Reméljük mindent elmagyaráztunk, amit lehet a kezeléssel kapcsolatban.

Térképet nem próbáltuk meg rajzolni, mert a sok kis utca, ház miatt még térképpel is nagyon könnyen el lehet tévedni.

Általános tippek

A pénz mint nálunk, ott is nagy fontosságra tett szert, nem árt, ha minél több van belőle. Viszont sajnos ott sem repül feltétlenül a markunkba, és még csak dolgozni sem lehet érte, a hétköznapi értelmében.

Szerezhetünk tekintélyes összegeket az alküldetések teljesítésével, de van egy kevésbé, ám így is eléggé veszélyes mód, a rablás. Ha betévedünk egy-két kevésbé lakott házba, felkutathatjuk értékekért, és így egész hamar szép nagy summához juthatunk, de ha a STEALTH nem elég nagy, akkor baj van. Egy arrajáró őr meghallotta, hogy valaki bent tevékenykedik, s elzárnak 3 hónapra, az összes idáig összegűrizett pénzünket meg elveszik.

Az is megeshet, hogy ha valakit kirabolunk (megölünk az utcán), akkor pénz lesz nála, de ez túl hosszú időt venne igénybe, mert sosincs náluk sok, a hitelkártyájukat meg letiltatják utolsó lehelletükkel is akár.

A harchoz sok tippet nem lehet adni, mert nem valami kivételesen bonyolult. El lehet menekülni az ellenféltől, ha baloldalra clickelünk a szobaszinten, a terepszinten meg másik irányba rohanunk.

Vannak fogadók is, ahol lehet aludni 20 aranyért. Ekkor is regenerálódik a **STAMINA POINT**.

Shadizar, egy nyüzsgő, még függetlenségét élvező nagyváros, amolyan tipikusan közelkeleti metropolisz a korai középkorban.

Conan itt próbál először szerencsét, hamubasült kardjával a hátán. Hét epizódot kell végigvinnie, miközben meg kell győznie a népet, segítenie kell a vezetőknek, hogy bosszúját beteljesíthesse.

Tekintsük meg előbb az alküldetéseket!

A Látás Köve (GEM OF SIGHT)

Crom templomába betérve elpanaszolja a papocska, hogy segítsen nekik visszaszerezni ezt a szent ereklyét, amit a **Tolvajok Céhe** emelt el, valószínűleg egy **Merchant's Quarter**-ben élő ember megbízásából. Ha visszahozzuk nekik, busás jutalmat kapunk. De azért *Conan* magának is

megtarthatja, mert nagyon hasznos (bár ezt nem a pap, hanem mi ajánljuk).
Keressünk egy nagy házat, feltehetőleg pirostetőst, aminek a közepén egy ajtó van. Menjünk be, majd fel a lépcsőn, és egy **TELEPORT SPELL**-t használva jussunk el a tetőre. Itt meg kell küzdeni egy bérenccel, majd egy sisakos harcossal, és nála megtalálhatjuk a követ. Tegyünk vele belátásunk szerint.

Zafír Amulett (EMERALD AMULET)
Mivel mostanában igen rossz idők járnak a nem Szett-hívőkre, ezért **Crom** templomán kívül a többi templomban is hiányzik egy-2 leltári tárgy. **Istár** templomából a **Zafír Amulet** tűnt el, ami a papi varázslatok tükrének is jó, ugyanis visszaveri a varázslatot indítójára.
A jelenlegi helyzete a Szett Templomának teteje, ahova érdemesebb felteleportálni, majd bemenni a fenti kis kunyhóba, s ott felkoncolni a papot. Vagy a papnál vagy az oltáron van az amulett (pontosan már nem is tudjuk). Ezt is vissza lehet vinni **Istár** Templomába, de ez is igen hasznos szolgálatot fog ***Conan***nak tenni.

Rubin Amulett (RUBY AMULET/AMULET OF UNDEAD)
Egy fogadós elmondja ***Conan***nak (**ADVENTURE**-re), hogy van egy olyan amulett, amit fel lehet használni élőholtak ellen, de a megszerzése igencsak rázós, ezért még nem próbálta senki. Lent van a föld alatt, s ad hozzá egy térképet is.
Az alagútrendszerben van elhelyezve, egy rézkulccsal nyitható ajtó mögött, közel egy zöld nyílhoz. Elég sokat kell érte mászkálni. Ezért is kell harcolni.

Erő Botja (STAFF OF POWER)
Most **Adonis** Temploma van bajban, hiszen az ő szent és hatalmas tárgyukat, az **Erő Botját** lovasították meg. Ezt is a föld alá vitték, ők is nagyon nagy jutalmat ígérnek, de nekik sem fogja ***Conan*** visszavinni, ha van egy kis esze. Ez a bot mindenkit megöl (a vasdémonokat ugyan nem), de csak egyszer használható.
A földalatti északnyugati csücske felé van, a lejáratot oda pedig keressük a Blaha Lujza tér körül. Mivel a gép itt azt nem írja ki, egy másik tájékozódási pontot is megadunk: **Szett** Temploma körüli lakások egyikében (NY-i oldalon).

Pénz a hulla varázslótól, aki most kivételesen nem hullát varázsol, hanem ő maga hulla, és még csak nem is lics.
A feltüntetett **DEAD CROW INN** fogadósát megvesztegetjük, elmond egy mesét egy varázslóról, aki nagyon nagy volt, nagyon gazdag volt és nagyon meghalt. A kincsét hátrahagyta, ami kitehet egy 25000-nyi aranyat is, de lehet, hogy csak hasznavehetetlen részvényeket fogunk találni. Shadizari szokás szerint ez is lejjebb van, mint a felszín.
Olyan helyen van, ahova csak teleporttal juthatunk be. Nézegessük a **GEM OF SIGHT**-ot, és ha látunk egy ilyet, akkor rajta! Aranykulccsal van elszigetelve a külvilágtól.

Tolvajok Céhe (THIEVES' GUILD)
Egy-két kocsmai vesztegetés után nagy nehezen sikerült kibogarászni, hogy a tolvajok féltve őrzött kincsei is a föld alatt vannak, de elég jól őrizve és aranykulccsal bezárva.

A lejárat most **Szett** Templomától keletre van, megint az egyik házban. Teleport varázslat megint szükséges lesz. A **STAFF OF POWER** körül lesz, szintén az északnyugati sarokban, egészen balra.
Elég sokat kell érte csapkodni, de azért van ott egy kis zsozsó is, no meg halomnyi drágakő.

Ennyit a mellékküldetésekről, jöjjön most a végcél.

I. EPIZÓD

Keressük meg a **RED DOG TAVERN**-t, ahol egy öregembert látunk, aki egy olyan küldetéssel bíz meg, amit csak **TAURUS**, a Tolvajok Céhének volt főnöke mondhat el. Ő nincs most abban az állapotban, hogy idejöjjön, inkább nekünk kell helybemenni.
Mivel ez egy **MISSION IMPOSSIBLE**, ezért a fedőügynök is csak a következő fedőügynökről fog említést tenni, mert persze itt is teli van a város kémekkel. A fedő-fedőügynök (főfedő) egy **INN OF VEILS** nevű fogadóban szállásolta el magát. Az odavezető útról ad egy térképet is.

Viszont hogy egy kis mellékkereset is csordogáljon neki, nem jut rögtön eszébe a *Taurus* név. 30 arany persze megolajozza a memóriáját, s el is mondja, hogy menjünk ki a hátsó ajtón (jobbra), ott le, majd az első fordulónál balra és fel.

Taurus bácsi ha megvan, könnyes szemekkel tudtunkra adja, hogy ő volt valaha a helyi Tolvajcéh feje, de sok rossz ember beépült a Céhbe, és őt kiközösítették. Ez hát a magyarázata a sok templomrablásnak.

Ahhoz, hogy visszaszerezzük neki a hatalmát, meg kell kaparintani a Kígyószemet (**EYE OF THE SERPENT**). Ezt egy kígyó őrzi, egy hatalmas, zöld, tekergő, lábatlan csúszómászó. Ahhoz, hogy megöljük, melegen ajánlott a Kígyókard is, mert varázslat védi csillogó pikkelyeit. Hétköznapi pengével is lehet rajta sebet ejteni, de ha nem vagyunk elég ügyes harcosok, könnyen beletörhet a fogunk, mert igencsak keveset von el energiájából.

A Kígyókardot viszont egy olyan teremben őrzik, amit egy Jádekulcs nyit. Ezt kell először megszerezni, de ahhoz le kell győzni egy papot.

A kardhoz a következő útvonalat kell megtenni: nyugat, dél, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, kelet, nyugat, bal-egy-két-há-jobb, le, le, le, OPEN ELEVATOR, PRESS BUTTON 2, xszörcssakfskgfffsssss. Ah, így már mindjárt jobb. Hol is voltunk? Ja, azaz nyugat, dél, nyugat, s ott is állunk a kardot rejtő ajtó előtt. De ez még nem elég. El kell jutni a Szett Templom tetejére, ahol megkaparinthatjuk a kulcsot.

Nyugatra, északra, keletre, majd fel. Szobaszintre vált. Induljunk nyugatra, amíg egy szörnyszoborhoz nem érünk, itt menjünk balra (ráclickelhetünk a gargoyle-ra, s akkor tök jó lesz az egérnek). Itt van hát a pap, aki meg akarja védeni a kulcsocskát. Csapjuk le, s vissza a kardért. Innen már csak a kígyóért kell elmenni.

Fussunk vissza a Szett Templomba, de most keletre induljunk. Lesz egy hely, ahol kétféle haladási irány lesz. Nézzük meg most, mi is van az itteni gargoyle-lal. Immáron az egér öröme dagasztja a mi mellünket is. Titkos lejárat volt. Ez lessssz a kígyóverem. Odalent szissszegve támad ránk a kis vizisssssziklió. Váltsunk hát kardot. Így nem isssssz lesssz igazi feladat már leütni. Kutasssszuk át, sssz egy sor villamossszjegy mellett megtalálhatjuk a Kígyó Szemét! A további uncsi résztől megkímél minket a gép, ssssz rögtön a **RED DOG TAVERN**-ben leljük magunkat. Hmm, feltűnően rossssssz szokás, hogy mindig csak egy kocsmában találunk nyugodalmat.

II. EPIZÓD

Ez egy sokkal rövidebb küldetés lesz. Egy jós, *Vicarus* névvel ad egy hintet, hogy északra van egy lyuk, ahova valaha egy hatalmas királyt temettek el, a nagyobb kincseivel egyetemben.

Oda kellene menni, megszerezni a koronáját és ha kell, a kardját. Aki még nem vette volna meg az **Enchanted Sword**-öt, annak itt egy jó alkalom az upgrade-re, de el is lehet adni kellemes mennyiségű aranyért.

Viszont nem ilyen egyszerű az egész, mert akkor már nagyon sokan kirabolták volna. Aki idáig bemerészkedett a sírba, soha nem tért vissza, mert a kijáraton az a felirat, hogy: **AWEWSTISGFFBVGFH**, azaz ami az élet örök értelmét jelenti, így senki nem tartotta szükségesnek a kijutást, ott is megtalálták boldogságukat. Mivel *Conan* olvasni nem tud, őt ez a veszély nem fenyegeti, de mivel a pontos fordítása sem ismert (ez csak a fonetikus kiejtés), ezért sajnos mi sem kerülünk sokkal előrébb.

Menjünk ki a **Hyborea**-térképre, irányítsuk *Conan*t a kriptára. Amint belépünk, egy hatalmas kőfal csattan mögöttünk, s egy kis kéz kitesz egy táblát az ajtóra, hogy *„A LIFT CSŐTÖRÉS MIATT NEM HASZNÁLHATÓ"*.

Azért ott van egy kulcslyuk is, amit egy Acélkulcs nyit (**STEEL KEY**). Menjünk tovább keletre. Itt van egy bot, egy halom tüzelő, meg egy kis faliablak. Vizsgáljuk meg, és kovát valamint acélt lelünk. Megtakaríthatunk magunknak ezzel egy-két bezantot. Ha továbbmegyünk, ott láthatjuk a múmiát.

Békén nyugszik, mignem el próbáljuk venni valamelyik tárgyát. Vegyünk el rögtön egyet (**KING'S CROWN, KING'S SWORD, STEEL KEY**). Ekkor felpattan a trónról és elkezd csapkodni. Mivel a kardunk egyáltalán nem tesz benne kárt, csalogassuk át a másik terembe. Ha van **RUBY AMULET**ünk, akkor akár itt is lángra lobbanthatjuk egy **USE**-zal, de ha nincs, akkor sem kell 2ségbeesni, hanem amint a farakás felé érünk **USE**-oljuk a **FLINT&STEEL**-t, s így a tűz enyészetévé válik mind a fa, mind a múmia, mikor feléér. Ezzel készen is lennénk. Mehetünk ki, de azért csippentsük fel a tárgyakat, ami még nála van.

III. EPIZÓD

A francba, ez megint a kocsma. Hát ez a tudatalatti! Most egy *Jalek* nevű hajósfigura pattog: amikor egyik nap kikötöttek, hogy megszálljanak, a hercegnőt elrabolta egy szörnyűséges szörnyeteg. Minden próbálkozás, amit idáig vezettek a kiszabadítása érdekében, kudarcba fulladt. A kislányt *Belit*nek hívják. Emiatt persze még sikerült is volna a mentés, ám a gonosz varázslónőt egy vasmonolit védi.

Ez a vasmonolit azon kívül, hogy vasból van, mágneses is. Így hát a katonák nem csoda, hogy ottragadtak, majd a szörny/varázslónő prédájává váltak, mert azt a fránya dögcédulát is vasból csinálták. Ezért kértek meg egy szabadúszó zsoldost — *Conan*t —, hogy segítsen.

Menjünk oda, de a kalózok legénysége nem tudja, hogy *Conan* most ki is valójában, ezért szépen sorban nekiállnak *Conan*ra vadászni.

Keressünk egy biztos helyet ideiglenesen eldobandó vastárgyainknak, s szerintünk a piramis tetején lévő lyuk bőven megfelel. A piramisra az indák segítségével jussunk fel, de előtte kerüljük ki nagy ívben a monolitot, mert nagy mérete miatt kb 10 méterről már magához vonz.

Ha mindent lepakoltunk, ami vas, és egy bronz- vagy rézkarddal megtámadjuk, rájövünk, hogy nem is elég, ha vas nincs nálunk, de nem lehet egyáltalán fém sem, mert ez kivételesen olyan mágnes, ami minden fémszerkezetű cuccot odaszippant. Akkor inkább tegyünk le mindent odafent (még a pénzt is), majd vágjunk magunknak utat az Obszidián Kardhoz (ez is ott van, csak lesz, aki elállja az utat). Nem árt persze inkább abban a teremben letenni a többi cuccot, mert csupaszkezes harcban nemigen jeleskedik még *Conan*. Ha megvan az Obszidián Kard, akkor most már tényleg battyogjunk el a monolitig, s ha mindent jót csináltunk, akkor nem vonz minket oda.

A szörnnyel már csak meg kell küzdeni, s ha leverjük, az az idióta hercegnő pont eltakarja az izgalmasabb helyeket. Visszakapjuk tárgyainkat, s ennek az epizódnak is vége. Később vissza lehet még jönni kincset keresni, mert van elég, de ekkor már nem kalózok, hanem pókok támadnak meg (PC-n bug miatt ezek is ugyanazt a szöveget nyomatják, mint a kalózok, amikor belénk kötnek).

IV. EPIZÓD

Meg sem említjük, hogy hol vagyunk most. A *kuigar* nomádok kánja nemrég hozzáment a *turai* hercegnőhöz, *Zosará*hoz, hogy egyesült erővel támadhassák *Thoth Amon*t. Ezt azonban ő se szerette volna, így elraboltatta *Jalung Thongpá*val, egy nagyon hatalmas mágussal a hercegnőt/kánnét. **Zamboulá**ba vitte, de idáig nem találtak közvetlen bejáratot a városba. Mindezt *Juma*, egy *kusita* harcos mondja el.

Induljunk el **Zamboula** felé. Aha! Útközben egy kimerült fickóval találkozunk, aki ad egy papírt, meg halála előtt mond még valamit. Elmondja, hogy bejutottak társával **Zamboulá**ba, ki akarták rabolni a nagy oltárt, de egyszer csak megjelent *Jalung Thongpa*, és meghúzott egy kart. Mindeketten egy nagy verembe estek, de a verem tele tele volt hatalmas tövisekkel, s ő is csak úgy menekült meg, hogy a társára esett. Hosszú-hosszú idő után végre ki sikerült jutnia a veremből, de így se lett neki jobb, mert a sivatagban kell most meghalnia. Ezzel kileheli lelkét.

Mivel a halottat eltemetni nem akarjuk, inkább fosszuk ki. Van nála egy papíros, miszerint kerüljük el a 3 pontos helyeket (ott egy verem szokott elhelyezkedni), és a városba úgy juthatunk be, ha egy olyan falat keresünk, ahol páratlan fejek vannak. Menjünk tovább **Zamboulá**ba.

Ugye van egy bot nálunk? Bejárat tényleg nincs, de induljunk el balra, ahol is láthatunk egy olyan falimintát, melyen nem 4, de nem is kettő fej van, hanem 3. Nyomjuk meg, s bent is vagyunk.

A 3-as pontokat tényleg kerüljük, mert a lyukban itt-ott kígyó is lehet, azonkívül a kijutáshoz mindig kötelet kell használni.

A varázsló barlangja jobbra van, de egy kis lávafolyás elállja az utat. Több ilyet is láthatunk, ezek amolyan sorompók, mivel itt teleportálni sajnos nem lehet.

Induljunk inkább le, 2 szintnyit, majd keressünk egy feljáratot. Ott az utunkat egy sisakos pap állja, de nála van az **Onyx Kulcs**, úgyhogy csapjunk neki oda. Lesz még egy onyx-záras ajtó, nyissuk ki a kulccsal.

Irány a legfelső szint (innen már nagyon könnyen fel lehet jutni, csak mindig kerüljük ki a 3pontos vermeket, s gyakran használjuk a **GEM OF SIGHT**-ot).
Nyissunk hát be az ajtón! Az előszobában senki, de amint eggyel beljebb megyünk, megláthatjuk a varázslót és zsákmányát lebilincselve.

A varázsló szitkozódik egy keveset, majd átvált átlátszóba, s nekünk jön. Egy tőrrel bökdös, de ne várjuk meg, míg hozzánk ér, mert míg láthatatlan, nem tehetünk benne kárt. Amikor kb. a kép feléig ér vagy egy kicsit tovább, menjünk a kézmenübe, s **USE**-oljuk a botot! Erre *Conan* beledugja a botocskáját az ottlévő lyukba (nem abba, az még le van bilincselve), s így kinyílik a tüskés verem, ahol *Jalung Thongpa* szörnyethal. A kánné bilincsei a varázsló halálával meg is szűnnek, s ennek az epizódnak is vége.

V. EPIZÓD

A kocsmában egy ifjonc varázstudó elpanaszolja, hogy volt valamikor *Thoth Amon*nak egy nagyhatalmú gyűrűje, amelyet

elhagyott egy kirándulás során. Mindenki ezt keresi, hiszen *Thoth Amon* is felbérelt egy-két aktivistát a kutatásra. Ahhoz, hogy megtudjuk, hol is van, meg kell látogatni *Morhan* nevű bölcset (*Morhan, the Sage*), aki elmondja, hol is kell megkeresni a gyűrűhöz vezető térképet.
Morhan-hoz menjünk be, s elmondja, hogy ez a térkép **Larshá**ban, a valaha hatalmas városban helyezkedik el, ahol most Gyíkemberek uralkodnak.
A gyíkembereket ajánlatosabb Gyíkkarddal aprítani, ennek a helye szintén **Larsha**, de **Shadizar**ban is kapható olyan útikalauz, amely megmondja, hogy pontosan hol is van **Larshá**ban.
Kutassuk fel a kardot, majd menjünk el a térképert a jobb felső sarokba.

A térkép szerint a gyűrű a shadizari kormányzó rezidenciájában található meg. Elég jól őrzik, szóval nem hinnénk, hogy senki se találta volna meg azóta, és hogy *Thoth Amon* csak úgy elvesztette. Valójában a kormányzó felbérelte a Tolvajok Céhét, hogy szerezzék meg neki. El is mondhatnánk ezt *Thoth Amon*nak, de sajnos nem engednek be minket audenciára, s ha meg is ölné a kormányzót, megtartaná magának, pedig itt nekünk (jobban mondva az ifjú mágusnak) van rá szüksége.

A palota természetesen a belső városban helyezkedik el, így nem fognak minket nagyon beengedni oda, egy nagy csapat őr fogja utunkat állni. Jobb, ha a tetőn keresztül közelítjük meg, pl. ráteleportálunk a város oldalsó falára (ugyanis a Belső Város védve van a teleport-mágia ellen). Onnan már könnyen le lehet mászni, s csak egy-két akadékoskodó őrtől kell megszabadítani a világot. A palota egy hatalmas épület, 2 őrrel a közelében. Kell hozzá egy márványkulcs (Larshában van, fent északnyugaton).

Amint belépünk, megint egy őr állja az utunkat, de ez erősebb, mint a többi. Legyőzése után még lesz talán pár szokványos őr is, de azoknak már semmi esélyük. Egy rejtett ajtó a kincstárba vezet, s ott lesz a gyűrű (feltevésünk szerint egy falikárpit mögött van az átjáró).
Meg lehet keresni a kormányzót is, amint épp intim pillanatokat kerget egy kis töltött pipivel. Örömünk ugyan nincs sok benne, de azért ezt sem lehet mindennap látni. Ha megvan a gyűrű, akkor szokás szerinti törzshelyünkre kerülünk.

VI. EPIZÓD

Akado, az ifjú mágus elmondja, hogy bekövetkezett, amitől félt. Túl hülye ahhoz, hogy megértse, mit is rejt a gyűrű, mire is használható.
Ehhez meg kellene szereznie **Szkelosz Tekercsét**, ami Larshában található, az északi részén. A feladat így is elég nehéz, de az az egészben a legrosszabb, hogy egy vasdémont bízott meg őrzésével, amit semmi halandó nem tud elpusztítani.

Ugorjunk el Larshába, de amint támadni akarna a démon, meneküljünk el, s fussunk ki Larshából. A Hyborea-térképen vegyük célba a dzsungelbeli romot, kerüljünk a monolit közelébe, de úgy, hogy minket épp nem vonz magához. Mivel a vasdémonban sokkal több a vas, mint bennünk, őt már nagyobb távról is elviszi. Mellénk teleportál, s megszívja, mert a monolit beszívja, s oda is tapad, majd szétesik.

Fussunk vissza Larshába. Itt meg kellene keresni a Könyvtárat, ami az északi fal mögött van, de oda nem lehet egykönnyen átjutni. Azazhogy ezzel a verzióval nem is tudtunk. Elég sok próbálkozás után belepillantottunk a **HINT BOOK**-ba is, hogy az mit ajánl, de egyszerűen csak annyit mond, hogy keressünk feljárót a tetőre, majd a létrák segítségével jussunk át.
Lenne is egy szoba, amelynek tetejéről vonatkoztatva azt mondtuk volna, hogy ez az, itt kellene felmenni, de a teremben egyetlen feljáró, lépcső sincs. Vannak ugyan még ezen kívül is létrák, de sajnos egyik sem visz sehová. Meg kellene egy **SKELETON KEY** is.

Aki esetleg továbbjutna, mert jó a prg-je vagy megtalálta a megfelelő utat, esetleg az Amiga verzióval hajlandó volt idáig eljutni, annak elmondjuk, hogy is van tovább (mi berhelést vettünk igénybe, de ezt senkinek nem ajánljuk, mert megszűnik akkor a játék varázsa, s az egész kb olyan izgi lesz, mint egy traineres sutemáp (shoot'em-up).

Az északi falon túljutva tehát keressünk egy épületet, amiben ott találjuk a tekercset. Vissza a kocsmába.

VII. EPIZÓD

Eljött a leszámolás napja *Thoth Amon*nal. Mivel igen sokat kell majd harcolni, vegyünk sok-sok **WHITE LOTUS**-t (kb 7-et), opcionálisan vöröset és bíbort is, tegyük el az **ENCHANTED SWORD**-öt, esetleg a **SNAKE SWORD**-öt és a **LIZARD SWORD**-öt. Vigyünk valamit az élőholtak ellen is, megteszi akár a **KING'S CROWN** is vagy egy **FLINT & STEEL**. Jó hasznát fogjuk venni a **FREEZE, RUBY** és **EMERALD** amulettnek, bár a **FREEZE** mindenképpen szükséges. Persze egy **STAFF OF POWER, HORN OF VALHALLA** sohasem árthat, legalábbis nekünk nem.

Ha minden OK, induljunk neki. A várra vigyázó seregeket szétverik a nomádok, a nagykaput nekünk ki fogja nyitni *Taurus*, de a többi már a mi dolgunk.

Odabent a portással, egy múmiával fog kezdődni az egész, szóval vegyük fel a koronát, mielőtt bemennénk, s akkor békénhagy. Továbbmenvén egy gyíkember páros fog akadékoskodni, csapkodjuk őket meg. Lesz egy terem, ami úgy néz ki, mintha kincstár lenne, ezt inkább hagyjuk békén, ugyanis egy verem fog kinyílni, azonkívül egy kígyó is lesz a veremben. Össze kell szedni egy két kulcsot, színük alapján. Eltévedni nem lehet, hiszen addig nem enged tovább, amíg nincs nálunk a megfelelő kulcs, s csak egyenként juthatunk a kulcsokhoz. Színes kulcsok kellenek: **BROWN, GREEN, BLACK**. Van ott főpap is, aki egy démont idéz meg örömében, hogy meglátogattuk, meg lesz még jópár igen erős ellenfél is, mint pl. sisakos harcos, elit őr (zöldszoknyás), élő szobor (ehhez kell a **FREEZE AMULET**), és néhány vasdémon. Mivel nincs nálunk még egy darab elektromágnes se, ezért előlük csak menekülni lehet, útlezárást képviselnek.

A belsőbb termekbe egy trón mögötti titkos járat vezet, de itt megint találkozhatunk hőn szeretett program-bugjainkkal. A **HINT BOOK** pl. ilyenről nem is ír, mert amint oda belépünk, egy „labirintus-szerű" szobaismétlést csinál, párhuzamos szinten. Nem lehet belőle kijutni se, titkos ajtó sincs, úgyhogy ez végképp betett.

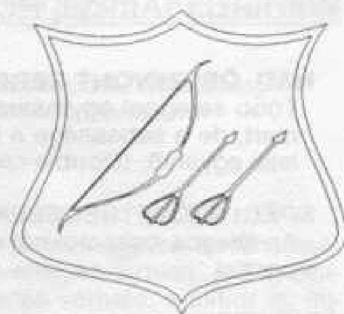
Ha valakinek hibátlan a verziója, gratulálunk neki, boldog lehet, s reméljük továbbjut. *Thoth Amon*nal való végső leszámolás maradt csak le, ezt csakis a **HINT BOOK**-ból tudjuk, az azt írja, hogy a szívét kell megkeresni, s megtörni az azt védő üveget (jó, hogy nem egy kőszívű ember ez a *Thoth Amon*).

Borzasztóan és rettentően sajnáljuk, de most ez abszolút önhibán kívül volt, viszont ha esetleg találna valaki PC-n és Amigán is hibátlan változatot, annak ez nagyon hasznos lehet, mert nem egy kifejezetten könnyű játék a ***Conan, the Cimmerian***.

Várható a programnak folytatása is, de reméljük ennél jobb kivitelben.

• *HáPI*

WARLORDS





Ez egy igen cool game, persze javítható lenne még. Sajnos elég gyenge a grafika, viszont majdnem pompás digit effektekkel (főleg a startnál a dob-effekt klassz) rendelkezik. Stratégiai játék, s az egészet abba a történetbe húzzák bele, hogy *Illuria* földjéért harcol pár nép, név szerint:

SELENTINE-k
LORD BANE
SZÜRKE TÖRPÖK
ELVALLIE (tündék földje)
VIHARÓRIÁSOK
KOR ORKJAI
SIRIAN-ok
LOVASURAK

Célunk jó szokás szerint az, hogy nyerjünk (a nem erre vonatkozó leírás ismertetése egy külön könyvben lesz, ha szükséges ilyen leírás).

A legelső képen (a vidám, bajuszos bácsi után) a játékosok sora választódik ki. Akivel mi szeretnénk lenni, az maradjon HUMAN, azzal a kis sisakos pofával. Ellenfélnek választhatunk más embereket, de úgy kínosan hosszú a játék (még 2 személlyel is). Szóval a gépet úgy lehet ellenfélnek választani, hogy a megfelelő '**Fxy**' gombot addig nyomogatjuk, amíg a megfelelő nehézségű szintet mutatja (**KNIGHT** — lovag; **LORD** — inkább jobb, ha marad a lord a fordításban is; **BARON** — báró). Majd **START**. Ezután szoktak a legtöbben elakadni. Ja, egér melegen ajánlott.

JÁTÉK!!!

Két menü van: **FELSŐ PULL-DOWN** és **JOBBOLDALI ikon**. Van még egyébként jobb oldalt egy térkép is.
Az egér kurzorja többféle formát is felvehet, itt csak párat sorolunk fel:

VÁR — termelés megtekintése a kiválasztott várban
ÜRES NYÍL — semmi sincs kiválasztva, semmi aktív parancs
CÉLKÖR — kiválasztjuk a sereget, 2x click — az egész seregcsoportot
KICSI ÉS NAGYOBB NÉGYZET, MINT MOZGÓ KÖRVONAL — csapat/hős, nagyobb seregtest kiválasztva
NAGYÍTÓ — a térképen a kijelölt helyre viszi a fehér sarkokat, amik a jelenlegi nagyképernyőt mutatják, s ezzel együtt odazoom-ol
IRÁNY-NYÍL — a kiválasztott sereget odaviszi
KARD — a kiválasztott sereggel megtámadja a karddal kiválasztott várat
? — információt ad a vár védettségéről és havi tejeléséről

BAL KÉP
Itt láthatók a csapatok, az épületek és a tájformák

SEREGEK

CSAPAT (sereg, seregtest)
Általunk fentartott különböző erősségű és sebességű harci egység, a várak elfoglalására és az ellenfél seregeinek lerombolására.

HŐS
Kiemelkedő egyén, aki önmaga felér egy azonos erősségű csapattal, de annyiban különbözik attól, hogy a nem templom épületeket/romokat csakis ilyen hős kutathatja fel, és csak ő szerezhet onnan csodaeszközt, információt, illetve szövetségest. A játék legelején ilyen ember jelenik meg a fővárosunkban. A játék további folyamán is meg fog több ilyen jelenni, ha lesz elég tehetségünk, s egy kis anyagi juttatásért (600-1500 aranyig) segítségünkre lesz, mi irányíthatjuk. Lehet, hogy ekkor hoz magával 0,1,2,3 szövetségest is.

HAD, ÖSSZEVONT SEREGEK
Több sereggel egymásra állunk. Az ereje nem nagyon ismert, de a sebessége a leglassabb egység sebességével lesz egyenlő. (Double-clickkel)

SPÉCI SZÖVETSÉGESEK
Az átlagos csapatoknál nagyobb erővel és/vagy mozgásponttal.

ÉPÜLETEK:

VÁROS
A népre jellemző színű és alkatú. Itt lehet további csapatokat termelni, megadott havi fenntartási díjért. Az ellenfél összes városát el kell foglalni a seregeinek legyőzése mellett, hogy teljesen győzedelmesek legyünk felette. Erre törekedik a másik is, ezért lehet a vár védelmi színvonalát növelni, max. 10-ig, de minden szintnövelés pénzbe kerül, méghozzá a végén már 800 aranyba. Egy sikeres ostrom lecsökkenti a védelmi értéket eggyel.

TEMPLOM
(város magasságú, azaz 2 szintes, oszlopos hely)
Minden idetévedt sereg, ha itt kutat, akkor meg lesz áldva, s emiatt megnő az ereje eggyel. Egy templomban csak egyszer lehet megáldani magunkat, s az egész játékban 3 templom van.

TORONY
Innen könnyebben védekezhetünk/támadhatunk. 100 arany egy db. Csak mezőn lehet építeni.

JÓSDA
(ua. a formája, mint a templomnak)
A hős infókat kaphat arról, hogy melyik tárgy hol van, s hogy ott milyen szörny is vár rá. Kapunk itt még általában egy drágakövet is, úgy 800-2500 arany közötti értékben.

EGYSZINTES, OSZLOPOS HELY
Csodaeszközők/pénz/szövetséges található a hőssel. Meg kell küzdeni egy szörnnyel.

ROM
(csak egy kockányi rom)
Ua. mint a fenti, de itt van ilyen is, hogy pl. **SZENT OLTÁR**, azaz megáldhatja (nem biztos!) a hőst.

TÖBB KOCKÁNYI ROM
Feldúlt, és lerombolt vár. Nincs haszna.

TULAJDONSÁGOK A SEREGEKNÉL
Minden seregnél meg van adva, hogy egy adott körben mennyit mozoghat, s hogy mennyi az ütőereje. Valamint a termeléskor azt is kiírja, hogy hány kör alatt van kész, és hogy a havi fenntartása mennyi aranyba kerül. Változó természeti formákon változó sebességgel haladnak. A leggyorsabb a varázsló (köntösös pofa), a legerősebb az ördög és a sárkány.

MOZGÁSPONT KÜLÖNBÖZŐ TERMÉSZETI FORMÁKON
Magas hegy (szürke): Nem is lehet rajta átjutni, csak repülő lénnyel
Alacsonyabb hegy (zöld): 6/lépés
Ingovány/mocsár: 4/l
Erdő: 4/l
Mező: 2/l
Út és városban: 1/l

(hajóval)
Nyílt tengeren és öblökben: 1/l
Csatornán: 2/l
partraszállásnál: 2/l

(repülni tudó lényekkel)
minden: 2/l (nem tudjuk miért nem lehetett megfelezni a mozgási pontjukat, s csak egyenként tudtuk csökkenteni)

Pár népnél valami csökken, pl.:
tünde nyilas — erdő: 2/l
óriás harcos — hegy: 2/l
farkaslovas — mocsár: 2/l

CSAPATOK FAJTÁI
Elfoglalt várak során új típusú lények is kerülhetnek hozzánk

könnyűgyalogosság: Erő — 3; Mozgás — 10; ÁMI — 1
nehézgyalogosság: Erő — 5; Mozgás — 8; Á — 2
törpharcos: E — 5; M — 10; Á — 2
óriásharcos: E — 6; M — 10; Á — 5
tünde nyilasok: E — 4; M — 12; Á — 3
farkaslovasok: E — 5; M — 14 ?; Á — 4
lovasság: E — 6; M — 16; Á — 6
griff lovasok: E — 6; M — 18 (REPÜL); Á — 6
pegazus lovasok: E — 4; M — 18 (REP.); Á — 7
flotta: E — 5, M — 20 (csak vízen); Á — 12

Spéci csapatok
ördög: E — 8; M — 18
élőholtak (UNDEAD): E — 7; M — 12
sárkány: E — 7-8 körül; M — 14
démonok: E — 7; M — 12
varázslók: E — 6; M — 50 (!!!)
hős: E — 5; M — 12

Van pár különleges város, s ott változhatnak az adatok.
Az ÁMI jelentése: általános megtermelési ideje (körben). Ez elég sokszor változik (fővárosokban, a népre jellemző tulajdonságú csapatok az adott helyen gyorsabban előteremthetők).

CSODAESZKÖZÖK
Csak a hősök találhatják meg, s nekik +erőt adnak, pl.: **Tűzkard, Jégkard, Fénykard, Sötétségkard, Ankh lándzsája** ...

BAL KÉP (lásd NAGYÍTÓ kurzor)

OLDALSÓ MENÜ
- **Zászló áthúzva**
  A kiválasztott csapat(ok) elhagyása, azaz újat választhatunk ki a mozgásra.
- **Kard+Pajzs**
  Termelés a városban. A torony kurzorral kiválasztjuk a várost, majd válasszuk ki a megfelelő csapattípust. Ha 2x választjuk ki a csapatot, akkor ki is rajzol róla egy képet és adatokat. A jobb oldalon láthatjuk, hogy **PROD, LOC, STOP, EXIT**. A **PROD**-dal a kiválasztott csapatot elkezdi termelni, a **LOCK**-kal egy másik helyre viszi át automatikusan a seregeket (szállításuk közben nem láthatóak), a **STOP**-pal abbahagyja a termelésüket, az **EXIT**-tel meg kilépünk innen anélkül, hogy megbizergáltuk volna az előző szelekciónkat.
- **Tekercs + ?**
  Megmutatja seregeink hollétét a térképen fehér pontokkal.
- **CTR**
  A kiválasztott sereget a kép közepére hozza.
- **NXT**
  A következő seregre ugrik.
- **DEF**
  Békénhagyja a sereget, és az védekezni fog a következő körig.
- **QUIT**
  Nem akarjuk többet a körben ezt a sereget macerálni

ALSÓ INFO-SOR

Berhelők! Max. 9999 arany lehet! És a file-hossz változik. High/low byte csere kell!

Name: A játékos neve
Income: Összbejövetelünk havonta
Cities: Tulajdonunkban álló városok száma
Gold: ???
Turn: Hányadik fordulóban járunk a játékban
Upkeep: Sereg és egyéb cumó fenntartási költsége egy forduló alatt
Def: Város védelmi szintje

FELSŐ MENÜ

About WARLORDS
Csak pár dinnyeség

GAME
Observe Off/On — A gép lépéseinek nyomonkövetése ki/be
Sound Off/On, Save Game, Load Game, Quit Game — No comment

ORDERS
Build — mezőn 100 aranyért tornyot épít nekünk, városban védelmet épít
Disband — egy sereget/seregcsoportot szétoszlat, megsemmisít
Capital — a fővárosunkra ugrik
Raze — lerombolja a várost, ami nem lesz egy népszerű cselekedet, de néha hoz pénzt, mert azért a katonáink az értékeket megmentik a városból.

REPORT
Armies — kirajzolja az összes sereget a térképen a neki megfelelő színnel, alul meg egy diagramot mutat az arányról
Cities — diagram a városokról
Golds — diagram a pénzarányról
Products — diagram a termelésről
Winnings — diagram a nyerési arányról (minden eddigi beleszámít)
Hatreds — egy kis kép arról, hogy melyik vezér mennyire kedvel minket
Human — emberi játékos, inkább őt kérdezzük effelől
Apathy — semleges
Disdain — lenéz
Distrust - bizalmatlan.
Dislike — nem kedvel
Hatred — egyátalán nem kedvel.
Loathing — Háborút folytat ellenünk. A kardok szinte semmit sem jelentenek, de a kék kard a legrosszabb. A sírkő azt jelenti, hogy olyan nép már nincs, megszűnt.

HERO
Drop — tárgy ledobása hősnél
Find — hol van hősünk (térkép, fehér négyzetecske)
Take — ha van valami batyu-szerű dolog mellettünk, akkor ezzel magához veszi azt a hős
Inv — milyen tárgyak vannak a hősnél
Search — kutatás hőssel és más sereggel

TURN
End turn-: vége a fordulónak.

TIPPEK

- Érdemes ketten játszani, s talán a legjobb összeállítás, ha az egyik ork lesz, a másik meg tünde, hogy egymás segítségére lehessenek.
- Csata közben a double-click gyorsítja a menetet, s ha eközben az egeret párszor földhözvágjuk, majd betörjük vele a monitort, akkor a csatában a nyereség biztosított (nem vállalunk érte felelősséget...)
- Könnyű nyerni a következő népekkel: ork, tünde, törp.
Közepes: Lord Bane, sirian, selentine, lovas urak
Nehéz: viharóriások

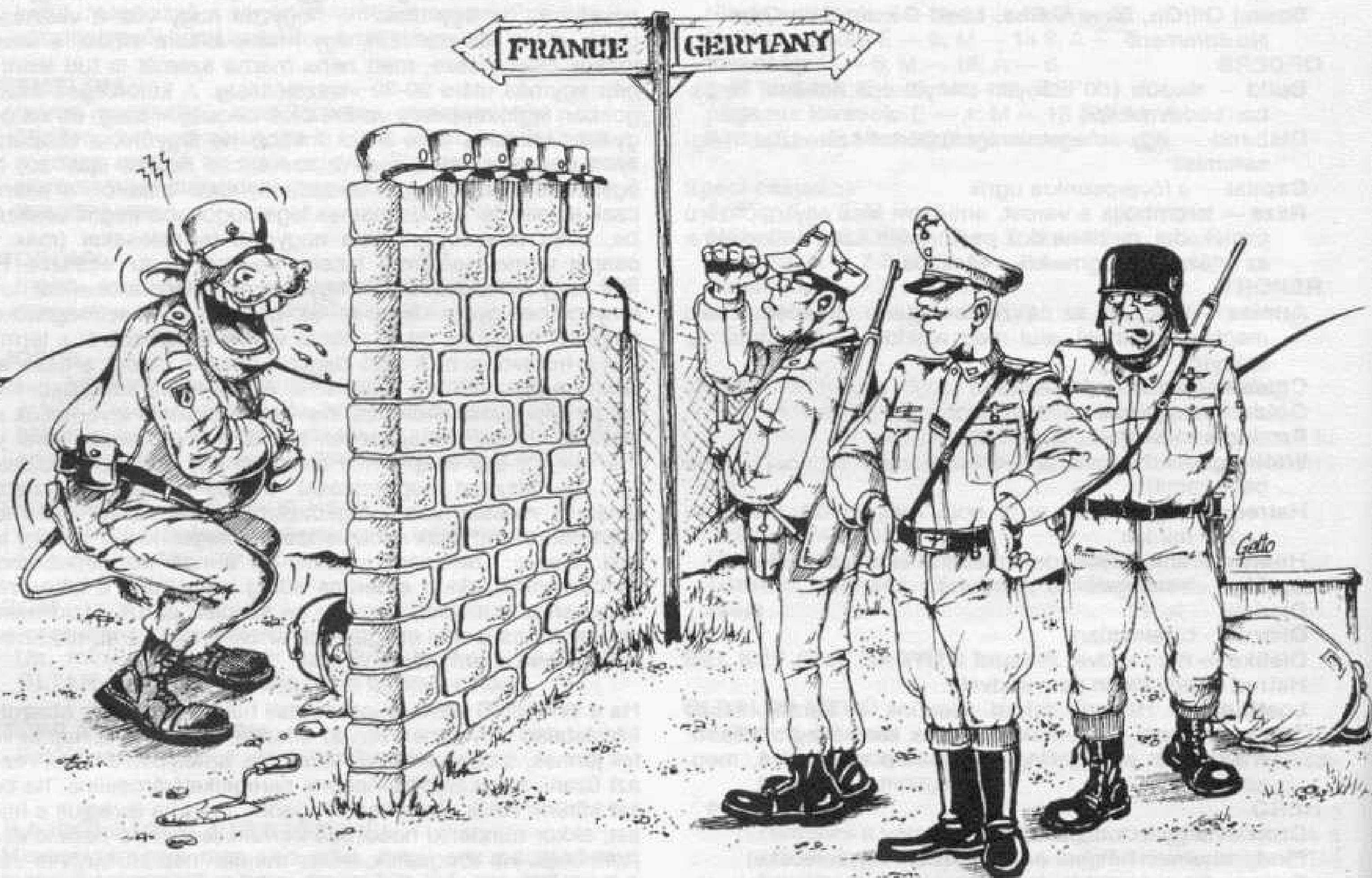
AJÁNLOTT STRATÉGIA

Az elején a gyors seregeket termeljük, s vegyünk fel lehetőségünk szerint minden hőst, a szövetségesei miatt. A végvárainkat erősítsük meg, mielőtt támadás várható, s akkor is, mikor az ellenfél 20 lépésen belül van. A 40. kör körül (főleg ha egyedül játszunk) már eléggé nyavalyás dolgok lesznek az ostromok, főleg a fővárosoké és azon városoké, ahol egy főbb sereg tanyázik. A lehető legtöbb katona termelése itt is szükséges, de annyira már ne a könnyű gyalogosságot termeljük, mert egy mezőn csak 8 sereg lehet, s ilyen típussal akkor már csak a szerencse segítségével győzhetünk városokon. Nagyobb csaták és várható támadások előtt érdemes állást menteni, mert elég sok függhet a szerencsén. Ha egy várt bevettünk, de úgy hisszük, hogy túl nagy volt a veszteségünk, akkor azt mentsük egy másik állásra előbb, s utána töltsük csak vissza, mert néha marha szemét is tud lenni a gép egymás utáni 20-30 visszatöltésig. A különleges osztagokban legfőképpen a varázslókat becsüljük meg, de ha öngyilkos küldetés van, akkor inkább ne tegyünk a csapatba ilyen egységet, mert csak a szerencse hozhat újat. Jó, ha egyszerre sok sereggel támadunk, több oldalról, s eleinte csak az ellenfél birodalmainak legeldugottabb zugait vesszük be, majd odacsoportosítva nagyobb termeléseket (max. 4 csapat termelése/város) lassan bevesszük az egészet. Ha már nagy a birodalmunk, s egy csomó belső városunkat nem fenyegetheti gyors támadás, akkor csak egy-két megtermelt csapatot hagyjunk ott, s a többi várból irányítsuk át a termelést a frontvonalra. A hajó nagyon értékes dolog, s csak ezt lehet seregszállításra használni. A bal felső sarokban lévő sziget elfoglalása érdemes, mert egy csapattal leverhetjük az egészet kisebb szerencsével, s a WINNING statisztikánk javul. Ha egy-egy csapat már elvégzett egy nagyobb feladatot (pl. egy félsziget megtisztítása), s erősen megfogyatkozott, valamint messze van a legközelebbi céltól, akkor érdemes feloszlatni, mert csak a fenntartási költséget növeli. Ha egy távoli terepre szeretnénk menni, de annak közelében még nincs várunk, akkor érdemes addig megállítani a hátország váraiban a termelést, hogy az se szedjen pénzt. Majd mikor egy gyors csapattal elfoglaltunk arrafelé egy várat, akkor irányítsuk arra a termelést.

Ha a WINNING elérte a jobb oldali határt, vagy már abszolút kilátástalan helyzetben van az ellenfél, akkor egyik nap követek jönnek, s odaadnak egy tekercset, amelyben a többi vezér azt üzeni, hogy átadják nekünk seregeiket/városaikat, ha békét kötünk velük. Érdemes elfogadni, mert ha levágjuk a fejüket, akkor mindenki háborúba vonul ellenünk, s nem is ez a játék célja. Ha elfogadtuk, akkor minden nép HUMAN-ra vált, s a gép kiír egy szöveget arról, hogy a mi (jelzők) uralkodásunk alatt *Illuriába* egy új aranykorszak köszöntött be, stb. Oszlassuk fel most a többi játékos minden seregét, a saját népünkkel ilyenkor már vér nélkül elfoglalhatjuk a többi várat, s miénk lesz az ellenfél összes pénze, serege, vára, a hőseit meg kaszaboljuk le, vagy vonultassuk el. Derítsük fel az összes romot, s épületet, majd mentsük ki az állást és nyomjuk le a '**CTRL+Q**'-t. Ezután egy gyors '**DEL *.***' parancs, s egy '**Y**' megszabadít minket egy-két rossz emléktől... sajnos nem sokáig, mert már nyakunkon is a ***WARLORDS II.*** szebb köntösben.

• *HáPI*

HISTORY LINE '14-18



Nekünk a játék német verziója van meg, így arról készült a leírás is. Ez az igen kellemes proggy, a német-francia csatákat dolgozza föl á'la 1914-18 időszakban. Az intro-t feltétlenül nézze meg mindenki (legalábbis az elejét). Ha jól emléxünk, ez a szarajevói merénylet, amikor elkezdi scrollozni a szöveget, mindenki továbbugorhat az '**ESC**' megnyomásával (akinek van elég ideje, az persze végignézheti...). Most jut eszünkbe, a leírás a PC verzióról készült, de Amigára is használható. PC-n csak VGA-n megy és nem árt hozzá némi hangkártya sem, különben egy árva hangot sem fogunk hallani. PC-n az egész gáma kb. 6 megát foglal el a winchesteren, de Amigán sem kutya a maga 7 lemezével.

Na, most már éppen ideje lenne elkezdeni a leírást. Megnézhetjük a gyönyörű Bluebyte-logót, majd a cimképernyő következik azok kedvéért, akik elfelejtették, hogy melyik programot indították el. Ezek után a főmenübe (**hauptmenü**) jutunk. Itt az egérrel, billentyűzettel (nyilak és '**Space**' vagy '**Enter**') és valószinűleg a joystick-kal lehet mozogni. Megemlitendő az 'F1' billentyű, ami a játék azonnali elhagyását eredményezi (ne használjuk túl gyakran!).

HAUPTMENÜ - FŐMENÜ:

START

Ezzel lehet az uborkakonzervre kalapot varázsolni. Elnézést az egy másik játék!

KARTE

Ez után következik az aktuális térkép kódja (PULSE, CIVIL, NOISE, ... LIGHT, ...). A következő terepet az aktuális megnyerése után adja, a pályák egyre nagyobbak, nehezebbek lesznek...

SPIELWERTE

Itt lehet beállitani néhány kapcsolót.

Kampf ein/Kein kampf — Csata be/ki, erről majd később.

Mensch/Computer — Az 'A' játékost ki irányítsa ember/számítógép.

Mensh/Computer — Ugyanaz mint az előző, csak a 'B' játékosra.

Alle/Eigene depots — Az összes vagy csak a saját depó tartalmát mutassa-e.

Kein limit/Zuglimit 4-8-16 — Nincs lépéskorlátozás/max. 4-8-16 lépés körönként.
Exit — Vissza az előző menübe. Ez mindenhol jelen van, ezért csak itt említjük meg.

Bedienung — Még néhány plusssssz kapcsoló.
Normale/Schrille pal/Monochrome — PC-n a monitor fajtáját határozhatjuk meg. Az első kettő között semmi különbséget nem találtunk mono VGA-s gépen.
Maus sette A/B — Melyik játékos (az 'A' vagy a 'B') irányítja az egeret. Két játékos esetén érdemes átkapcsolni a 'B'-re.
Maus schnell/Mittell/Langsam — Az egér érzékenységét állíthatjuk be. Tegyük gyorsba (schnell), bár így is egy 1 méter x 1 méter nagy egérpad kell majd.
EXTRAS — Na, ide már csak 2 opció jutott.
Zeige liste — Megmutatja az adott pályán elért legmagasabb pontszámot. A leer az üreset jelenti...
Lade spiel — Játékállás betöltése, 0-tól 9-ig terjedő számokkal hivatkozhatunk rájuk.
EXIT
Mégis megemlítjük mégegyszer, ugyanis itt lehet kijutni a programból.
ZUM DOS
PC-n a DOS-ba (hát hova máshova) lépünk ki.
Ennyi lett volna a főmenü. A **Start**-ot választva elindul a játék. Ha egyedül játszunk, kiválaszthatjuk, hogy melyik felet akarjuk irányítani, a németeket, vagy a franciákat. A **Pulse** térképen még egyenlőek az erőviszonyok, míg a következő pályákon már kisebb-nagyobb problémák adód(hat)nak. Tehát elkezdődik az éppen aktuális csata. A játékképernyőre jutottunk, ami jól láthatóan két részre van osztva. A bal oldali az 'A' játékosé... Kezdjük először a funkcióbillentyűk ismertetését.
'F1' — Ennek így közvetlenül nincs semmilyen hatása, csak a fordulók végénél lesz szerepe.
'F2' — Zene be/ki (an/aus).
'F3' — Hangeffektek be/ki
'F4' — HQ Frequency 3.2. Ez fogalmunk sincs, hogy micsoda, de valószínűleg nem lényeges.
'F5' — Joystick 1 be/ki.
'F6' — Joystick 2 be/ki. Csak 2 játékos üzemmódnál!
'F7' — Egér be/ki.
'F8' — Egér érzékenysége. Már volt róla szó.
'F9' — Csata be (schnell — gyors/langsam — lassú/ki.
A kurzor a hatszög alakú bigyusz, ami mozog a képernyőn. Sajnos nem lehet vele átmenni az ellenség képernyőjére. Ezt lehet mozgatni egérrel, vagy joystickkal, vagy a billentyűzetről a megfelelő gombokkal: bal oldal a nyilakkal és az '**Enter**'-rel, vagy a '**Space**'-szel, a jobb oldal a '**D**', '**C**', '**X**', '**V**' és a '**CTRL**' vagy az '**Alt**' billentyűkkel. Az egérnek csak a bal gombját használjuk.
Mint említettük, két fázis van. Az egyik a mozgási (bewegung), a másik a támadási (angriff). A két fél mindig ellentétes fázisban van. Figyelem! Az aktuális fázisban kiadott parancsok csak a fáziscsere (modusweehsel) után hajtódnak végre, először a támadások, utána pedig a mozgások.
Az egységeknek úgy tudunk parancsot adni, hogy rávisszük a kurzort a kiválasztottra, és lenyomjuk, sőt nyomva is tartjuk az egér bal gombját, vagy a '**Space**'-t, vagy az '**Alt**'-ot, vagy a joystick-on a ?! gombot. Javasoljuk, hogy billentyűzetről irányítsuk (vagy joy-ról). Szóval lenyomjuk a gombot (ekkor nyílt terepen a kurzor közepén megjelenik egy X, épületben pedig semmi), és a kurzort megpróbáljuk elmozdítani egy irányba. Ekkor a következők történhetnek:
Gomb + fel: mozgás — 4 irányba mutató nyíl
támadás — ököl
le: információ — kérdőjel
javítás — villáskulcs
jobb: térkép — pergamen
bal: betekintés az épületbe vagy szállító járműbe — nyitott doboz
fázis vége, fáziscsere — 2 vízszintes nyíl
gyártás — kalapács

Mozgás
Természetesen csak a mozgási fázisban lehetséges (később az információnál lesz szó róla), hogy milyen egység mennyit léphet. Figyelem! Egyes egységeknek (pl. közepes- és nehéztüzérség) a mozgás után még kell várniuk még egy mozgási fordulót, hogy lőhessenek.

Támadás
A támadási fázisban lehetséges, később...

Információ
Ha a kurzor egy egységen áll, akkor megkapjuk annak a képét, és egyéb információkat (csak ha saját egység). Itt csak a legfontosabb dumákat soroljuk föl, Luft, Boden, Wasser mindegyik után két szám áll, azt mutatják, hogy az adott egység milyen erősen, és milyen messzire tud támadni légi, földi, illetve vízi célpontok ellen.
Panzerung — páncélzat
Geschwindigkeit — sebesség
Ez az optimális érték úton, azt mutatja, hogy max. hány lépést tehet meg az egység, persze más terepen kevesebbet, például hegyen csak a gyalogság tud átjutni (no meg később a repülők, de úgy gondoljuk, ez azokra nem vonatkozik) és csak egyet léphet körönként.
Gewicht — súly
Ez azt gondoljuk, egyértelmű. Valószínűleg befolyásolja a mozgást a különböző terepeken (lehet, hogy emiatt mehet át csak a gyalogság a hegyeken).
Max. gruppenstarke
Max. mennyire lehet föltöltve a csapat sörrel (általában 6 egység).
Ha a kurzor terepen áll, akkor kapunk egy általános táblázatot a játék állásáról.

Runde — hányadik kör sörnél tartunk
Level — a pálya kódja
Modus — éppen melyik fázisban vagyunk
Bester — az ezen a térképen elért maximális pontszám (a top-listáról)
Aktuell — az akutális pontszám, ne aggódjunk, ez folyamatosan csökken minden körben. Itt egy táblázat következik.
Eins — az 'A' játékos,
Zwei — a 'B' játékos,
Karte — a térképen összesen mennyi van belőle.
Einheiten — egységek,
Vorratslager — javítóműhelyt jelöl, a nagy (pergamenes) térképen egy D betű jelzi,
Fertigungsanlagen — gyár, jele Fe.
Rohstoffe gesamt — Összes nyersanyag, ebből lehet majd a gyárakban új alakulatokat építeni (mindegyik más-más mennyiséget igényel),
Rohstoffe einnahmen — nyersanyag bevétel.
A táblázat után még megjelenik:
Zug — az aktuális fázison belül ez hanyadik lépésünk. Ennek csak akkor van szerepe, ha az elején bekapcsoltuk a korlátozást, ami a **Limit**-nél meg is jelenik.

Javítás
A javítóműhelyben, illetve a gyárban (mondjuk ebben nem vagyunk biztos) ezzel meg lehet javítani a megsérült egységet. Elfelejtettünk megemlíteni egy fontos dolgot. Ha a kurzort rávisszük egy alakulatra, akkor alul megjelenik a neve, mellette egy szám az erősségét jelzi (hány sör van benne) 6-tól 1-ig. Ha 0, akkor az egység megsemmisül (ciki). A szám mellett még van(nak) valami maszat(ok) a képernyőn. Ezek az egység szintjét jelzik (1-4 bigyó, utána valami kitüntetésfélék következnek), vagyis hogy mennyire profi, hány ütközetben vett már részt, úgy hogy ei is találta az ellenfelet. Ez lehet, hogy kicsit bonyolult, de adunk rá egy példát. A mi nehéztüzérségünk lövi az 5 egységre lévő ellenséges gyalogságot (jó móka). Mivel a gyalogság csak 1 egységre tud támadni, hát nem okozhat semmi kárt bennünk, mi meg lazán ***arrá lőjük szegényeket. Ekkor csak a tüzérség szintje nő, a gyalogság meg marad ahol volt (ha elég profi a tüzérség, akkor semmi sem marad belőlük akármilyen ügyesek). Tehát vissza a javításhoz! Javítani csak a támadási fázisban lehet. Persze ez is felemészt egy kis nyersanyagot. A térképen vannak független gyárak és műhelyek is. Ezeket el lehet foglalni, s utána már nekünk dolgoznak. Néha (mindig) vannak bennük rész alakulatok is.

Térkép
Az egész terep látszik rajta, meg lehet különböztetni a tereptípusokat is. itt is vannak jelölések:
HQ — főhadiszállás (csak 2 van)
F — gyár
D — javítóműhely vagy más néven depó (utánpótlás).

Betekintés az épületbe vagy szállító járműbe:
A HQ-ba, vasúti kocsiba, teherautóba stb. lehet itt benézni. Mozgási fázisban kihozhatjuk innen az alakulatot (gomb + le), vagy egy üres helyre gyárthatunk egyet a nyersanyag függvényében (gomb + bal).

Fázis vége:
Miután kimozogtuk, illetve kitámadtuk magunkat, ezt választva jelezzük a gépnek, hogy jöhet a következő kör. Ha ő (ill. 2 játékos esetén a haver) is készen van, akkor megjelenik a bal oldali térfél info — mezőjében (ahol ezidáig az egységek neveit írta ki), hogy **F1: Moduswechsel**. Most lenyomva az '**F1**'-et kezdődik a következő kör, viszont ha a '**D**'-t nyomjuk le, akkor állást menthetünk. Végrehajtódnak a parancsok a már ismertetett sorrendben. Támadásnál a támadó oldal térfelén megjelenik egy ablak, alul két oldalt az egységek nevei, az ablakban felül a támadó, alul a védekező alakulatok képei. Ha a csata ki van kapcsolva, akkor a max. 6 részből (6 rész alkotja az egységet maximálisan) néhány (esetleg mind) elszineződik, ezektől búcsút vehetünk. Ha a csata be van kapcsolva, akkor kianimálnak az egységek a mezőre (esetleg az erdőbe) és lenyomják egymást.
Röviden ennyit lehet elmondani a játékról. Egész pofásra sikeredett, reméljük nektek is tetszeni fog.

• TARBY®

CAPTIVE



Szereted az RPG-t? Szereted a kalandprogramokat? Szereted a jó grafikájú és kiváló játszhatóságú játékokat? Szereted a kihívásokat? Mert, ha bármelyikre is IGEN a válaszod, akkor ne hagyd ki a **Mindscape** 1990-es játékát, a *CAPTIVE*-t.

A játék PC-n és Amigán is megjelent, a leírás a PC-s verzióról készült **(Mi? Hogy nem volt kedved cserélgetni a lemezeket? Hát ez Amigán is csak 1 lemezes, úgyhogy ez nem volt jó kifogás — CoVboy).** Csak érdekességképpen: A játék 1990-ben az év RPG-je, kalandjátéka és abszoút játéka lett. PC-n EGA-s és VGA-s, *Roland*-ot, *Adlib*-ot, *Soundblaster*-t is kezel, és elég hozzá egy 640 Kbyte-os 286-os is.

The Story..., azaz az előzmények:

Egy űrbörtönben tartanak fogva egy olyan bűnért, amit el sem követtünk. Már éppen ideje, hogy kiszabaduljunk! A cellánk sarkában találunk egy aktatáska-computert, amin SOS jeleket kezdünk küldeni a külvilágba. Szerencsénkre 4 droid veszi a jelzéseket, őket kell irányítani. A csapat összeállt, kezdődhet a kaland a szabadulásunkért.

Operations..., azaz a játék kezelése:

A képernyőn kezdetben felül 5 kis képernyőt látunk, baloldalt van a főképernyő. Ettől balra egy kínai ikonnal állíthatunk be opciókat. Az első 4 kisképernyő akkor működik, ha a robotjainknak van már **OPTIK** nevű berendezése a fejük mellett lévő computerbe építve. A főképernyőtől jobbra vannak a kezelő ikonok. A nyilak szárazföldön értelemszerűek, azonban más a jelentésük az űrben. A **létra** fel-le — a bolygón fel-le mászást jelent (ez nagy felfedezés volt). Pl.: űrhajóra, létrára. Ugyanez az űrben zoomolást jelent. A **Zzz...** ikon alvás-ikon, a **nyitott tenyér** pedig a pause-nak felel meg. A **lemez-ikon** gondoljuk egyértelmű. A 4x2 db **kéz-ikon** droidjaink kezeit mutatja. A 4 db küldönböző ikon droidjaink státusz ikonja. Alul van még egy **control pad** 8 billentyűvel. Az első 5 a képernyőket kapcsolja ki-be, a többi nem túl lényeges.

And the game begins..., azaz kezdődhet a játék. Csak az első bázist írjuk le példaként, ez alapján megoldható a többi misszió is. Íme:

Először egy térképet látunk sok bolygóval és holddal. Clickeljünk a villogó pontra, ez lesz első bázisunk. Zoom, megtudjuk, hogy a bolygó neve **Butre (És hol maradt a Guanó? Spanyolországban, vagy az Antarktiszon? — CoVboy).** Clickeljünk a **Landing pad**-re (leszállópálya), majd **Orbit** ikon. Amíg űrhajónk ideér, clickeljünk a lemezikontól jobbra lévő ikonra. A chipeket tegyük robotjaink agyába, majd adjunk nekik nevet. A névtől függenek majd a tulajdonságaik. Magas (15) DEX. pontot eredményez a **yellow** név, magas WIS. pontot a **green** név (itt érdemes próbálkozni). A bolygón keressük meg a bejáratot, majd az üzenetet szedjük fel, ezen van az ajtó kódja. Nyomjuk meg helyes sorrendben a 4 sarkot és menjünk be. Az út végét fal zárja le, de mivel görgők vannak alatta, eltolható, click a jobb gombbal az előre nyílon.

(A játékot lehet billentyűzetről is játszani, bár elég körülményes.)

Oké, benn vagyunk a bázis belsejében. Mostantól a jelszó: nyírjunk ki mindent, ami mozog (a csatáról részletesen később lesz szó.)! Gyűjtsük az aranyakat, és menjünk addig, míg el nem érünk egy csomó vibrálóbizeréhez. Yikes!!! (Még mindig dúl a monkey-mánia — CoVBoy) **(Ez nem én voltam — Én)** Elérkeztünk a generátorokhoz. Innen az egyik folyosó a professzorhoz vezet. **Kill him**, a hullája mellől vegyük fel a

clipboard-ot, a rajta lévő jelszót pötyögjük be a számítógépbe, mire megkapjuk a **Planet Probe**-t. Ezt egy erősebb robotnak adjuk, hiszen elég nehéz. Robbantsuk fel a generátorokat. Legcélszerűbb a kijárathoz legközelebb esőre clickelni a dinamitcsomaggal (hogyhogy nem vettétek fel a bejáratnál?).

Húzzunk ki innen fel az űrhajóra, majd click a **Planet Probe**-val a **Holomap**-en, és máris itt a második bázisunk. Leszállás, ajtónyitás (kód: *jobb alsó, bal alsó, bal felső, jobb felső*), és lépjünk be...

How can I fight?..., azaz csata fegyverrel, vagy anélkül: A legegyszerűbb fegyver az ököl, kezdetben ezzel kell beérnünk. Ha ütni akarunk, egyszerűen jobb click a megfelelő kézen. A hátsó sorban állókkal ne nagyon csapkodjunk, mert így csak az előttük álló csapattagokat ütjük meg. Ha fegyvert találunk, vagy veszünk (kezdetben jó a **knuckle duster** vagy a **ball** is). Tegyük a robotunk kezébe, majd jobb click, mintha simán ütnénk. Ha a kezünkben lévő fegyver mellett egy kis **'S'** betű jelenik meg, akkor droidunk még nem elég képzett a használatához. Ha sok az ellenfél, vagy nem akarunk harcolni, használjuk az ajtó módszert. Tehát: csaljuk a szörnyikéket egy ajtó közelébe, mi menjünk át rajta, majd amikor az ajtóba érnek ellenfeleink, egyszerűen csukjuk rájuk az ajtót. (Ez különösen jó pl. a professzornál.)

Other things..., azaz egyebek:

Egyik droid ikonon van egy korona, tehát ő a vezér. Ha mást akarunk vezérré tenni, azon clickkeljünk kettőt a bal gombbal. Ha két droid helyét akarjuk felcserélni, mindkettőn egy-egy click. Jobb clickre jön le a droid képe és inventory-ja.

Alul **LIFE**-ja (élet), és **POWER**-je (energia) található. A **multidroid icon**-ra ballal clickelve gyakorlott RPG-seknek ismerős adatok jelennek meg robotjainkról:

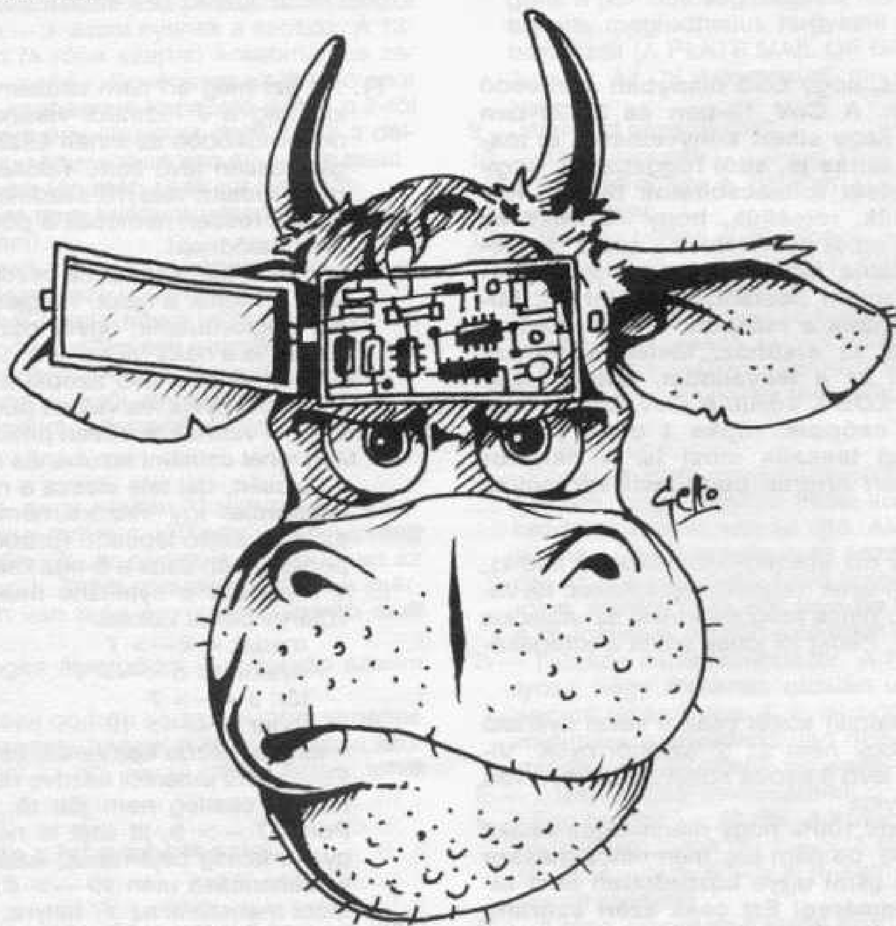
Dexterity: ügyesség
Vitality: életerő
Wisdom: bölcsesség

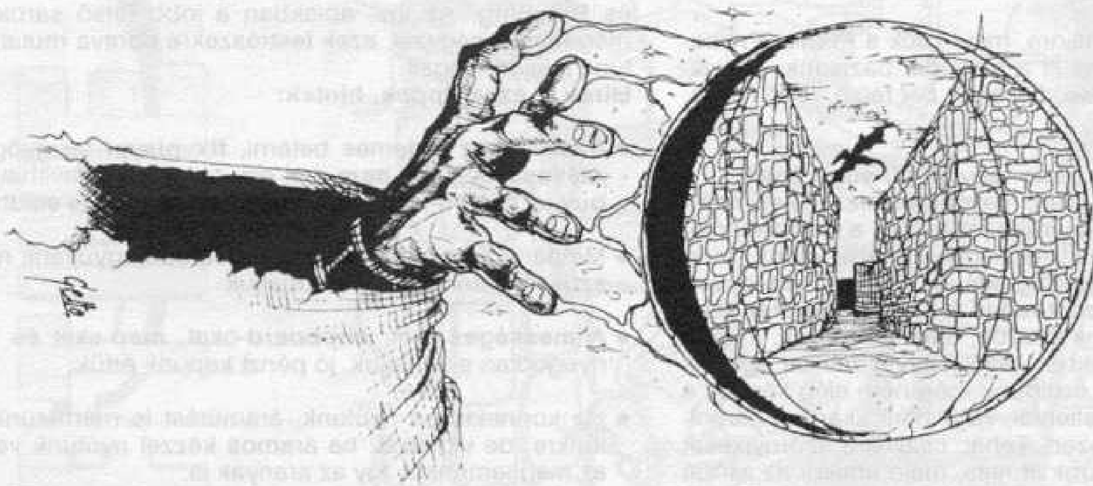
Kezdetben két skillünk van, amik persze fejlődnek. **Robotics** és **Brawling**. Az inv. ablakban a jobb felső sarokban van még három négyzet, ezek testrészekre bontva mutatják robotunk tulajdonságait.
Hints..., azaz tippek, hintek:

- A boltoshoz érdemes betérni, **fix player**-rel gyógyíthatjuk játékosainkat, **fix item**-mel egy tárgyunkat javíthatjuk meg, **buy**-jal és **sell**-lel pedig vásárolhatunk, illetve eladhatunk.
- Mindent, amit csak találunk érdemes begyűjteni, mert vagy szükség van rá, vagy eladhatjuk.
- A **messages**-eket, **clipboard**-okat, **map**-eket és ilyeneket nyugodtan eladhatjuk, jó pénzt kapunk értük.
- Ha konnektorba nyúlunk, áramütést is mérhetünk ellenfelünkre, de vigyázat, ha áramos kézzel nyúlunk valamihez, az megsemmisül, így az aranyak is.
- Ha egy társunk totál kipurcant, adjuk el a testrészeit.
- A **power**-ünkre vigyázzunk, központja a mellkasban (chest) van. Hogy hogyan lehet visszaállítani, az már legyen a tisztelt játékos feladata...

Hát ennyi. A ***Captive*** nem egy egetrengető szuperprogram, de két fárasztó ***EOB*** küldetés közben jól el lehet vele szórakozni.

• *DANI*





EYE OF THE BEHOLDER II.

Lassan két év telt el azóta, hogy EOB hiányban szenvedő agysejtjeiteket tupíroztuk. A CoV 19-ben és 20/21-ben ecsetelt első rész akkor nagy sikert könyvelhetett el magának, no meg persze a leírás is, attól függetlenül, hogy hibák, és kiigazítások sorát tolmácsoltátok felénk. Köszönjük, tanultunk belőlük, reméljük, hogy *JOHNNY* és *HáPI* barátunk úgy szedi most csokorba az azóta megjelent két résszel kapcsolatos információkat, hogy minél kevesebb „kiigazítás" lapuljon postafiókunk mélyén. Mielőtt azonban fejest ugranánk a második részbe, kanyarodjunk vissza egy picit az elsőhöz. Meleg szívünket nem hagyhatja nyugodni az a tényálladat, hogy nyitott kérdések maradjanak az EOB I. körül. A CoV 32-ben már visszakanyarodtunk egy csöppet, röpke 1 oldal keretében az EOB I-hez, s ezt tesszük most is. A narrátor *Johnny* mellett ezúttal *Kéri András* budapesti versenyző lesz.

1-3 szint: Erről már nincs mit írni (egyértelműek az info-k), kivéve: a 2. szinten nem lehet megspórolni kulcsot: ha valamit álkulccsal nyitunk, nincs mögötte kulcs, az utolsóba pedig kampec lockpick. Pedig jól jöttek volna a „drágakövet-kulcsért"-nál...

4. szint:

12. Az idevezető illúziófal(ak) közül csak a keleti nyitható kintről, az biztos hogy nem az 5. szintről nyílik. Viszont a DNy-részen lévő 3 szoba közül a keletiben van egy ACL. Talán az nyitja...

F. Itt van egy pók is, ami 100% hogy megmérgez valakit (ha nyugatról jövünk), de nem baj, mert nincs messze a 4 db Cure Poison **(Ami ugye köztudottan nem elmebaj, hanem ellenméreg! Ezt csak azért szúrtam be, mert minden második levél emiatt nézett minket hülyének — CoVboy)**.

11. Na ezt meg én nem találtam (a jelölt illúziófal se nyílt ki, még a 7. szintről visszatérve sem!). Ugyancsak nem működött az innen északra levő nagy terem nyugati részén lévő sem. Találtam viszont 4 db szöveget (nem tudtam vele mit kezdeni).

— A keleti részen nemcsak a pókok, hanem a hálók is újratermelődnek!

— Az 5 és 6 jelű szobához vezető folyosó nagyon vidám: Mire levágjuk a hálót, megjelenik mögöttünk egy pók. Ha megfordulunk, úgyis lesz egy mögöttünk (ha nem vágjuk le a hálót, akkor is!).

— A 15-től keletre lévő szobát a szemközti falon lévő kis kapcsoló nyitja, és valami potion-t találunk ott.

5. szint: Azért vannak itt bőven pókok!

B. Meg lehet csinálni lezuhanás nélkül: Elmegyünk a keleti kulcsért, dél felé vissza a nyugatihoz, és végül be a teleportba. Így viszont nem érdemes lemenni a 6. szintre vezető lépcsőn (próbálja ki mindenki...). Utána pedig simán csak a 8-hoz kell menni.

E. A teleportot a nyaklánc működteti, és kb. ilyen a 4 kőtárgy portal kulcsa:

medal: 4 <—> 7
nyaklánc: 5 <—> 7
tőr: 9 <—> 7
jogar: 8 <—> 10

A tárgyat kézbe kell venni, és ráclickelni — valahova... Egyébként innentől kezdve nem lehet lineárisan haladni. Aki esetleg nem jött rá, annak: Portal 5 —> 7; Portal 7 —> 9, Itt szét is nézhetünk, de fel 8-ra. Ezt gyakorlatilag bejárhatuk, aztán le 10-re (F). Itt *Keirgar* kiszabadítása után 10 —> 8; le 9; 9 —> 7; 7 —> 5. Most mehetünk az 'F' helyre, le 6-ra. Ezt is bejárhatjuk már. A 7-8-9 hátralevő részei sajnos attól függnek, hogy mikor milyen kulcsaink vannak.

6. szint. Megtréfálhatjuk a *Kenku*-kat, ha félrelépünk a nyíluk elől, viszont mi közben kilövünk rájuk egy sorozatot. Van egy golden key valahol a felfelé vezető lépcsőtől — északra — eső folyosón (a pontos meghatározás!...). Egyébként kicsit nehéz továbbmenni... Ja és a kis, zárt részen (kb. 5-től északkeletre) van egy stone ring. Azt sajnos lusta voltam kipróbálni, hogy mire jó, de biztos, hogy nem a 7. szint F helyén kell használni!

G: Jó vicc, mert az első kivételével az összes helyen kétszer jön dart. Azazhogy az első visszafelejövet fog tüzelni...

7. szint: Ezt egyébként nem fontos teljesen bejárni. Ami fontos az: (10), 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21. A maradék portál a 6. szintre vihet — kizárásos alapon... Továbbá itt az egyik speciális szikla! Az előbb említett 'F' helyre vezető ajtót golden és nem drow nyitja! Azon a helyen, ahol a 6 és 8 szám van, van egy bukkanó is. Azután meg kb. 5 élőhalott mögöttünk. A középső zárt helyen nehéz keresztülvergődni. A lényeg, hogy a „hadgyakorlat"-hoz utoljára menjünk, mert az ajtók egy picit egyirányúak! Ha jól csináltuk (és előtte MINDENT összeszedtünk) marad minden kulcsból egy (Drow kettő is).

— A T1-től északra lévő szobában 2 db élőhalott van, akit lehetetlen kinyírni — viszont mire fogytán van a HP-nk, meneküljünk vissza az ajtóig, csapjuk be, majd messze elhúzódva pihenjünk. Azután — talán — sikerül. Ja és a T1 ajtaja csak akkor nyílik, ha az F-től keletre lévő ajtók nyitva vannak!

8. szint:

G: Na ez lemaradt a térképről — a két H-folyosótól délre van. Egyébként a H folyosók mindkét irányban trükkösek.

9. szint: A porszívók minden ütésre eltüntetik a harcos egyik fegyverét — viszont ha eleget lövünk rá messziről, akkor tárgytalan. A G — folyosótól délre eső zsákutcában föntről fekete kövek potyognak —> azzal nyílnak a szobák. A 13-nál lévő nagy teremben (a rúna szerint) kombinációs zár van. Egy-két FIREBALL is jött... Egyébként az itt lévő ajtót drow key nyitja! A 8-as szobán kis kapcsoló nyitja, a 7-től délre pedig a retesz kinyit egy illúziófalt (falat?). És a délnyugati részen lévő kicsi zárt részben van egy raise dead.

F: Itt jewelled key-t kapunk (én még csak azt kaptam)

5: Itt ugyan raise-dead-ot nem találtam, viszont az illúziófalat se tudtam kinyitni!

8: Úgy látszik nem tetszett a gépnek a képem, mert itt sem engedtek a rauise-dead-hez!

G: Itt két szoba nyílik két fekete kővel (a másik a 8/7-nél volt). Az északi mögött tényleg egy kulcs van, de a déli mögött már nem tudom melyik, viszont egyedülálló mage-scroll! Továbbá a G-től nyugati folyosón van 4 rekesz és a felirat szerint „elfelejtettünk valamit". Vajon mit...?

10. szint: Itt az a fő gond, hogy miután kinyírtunk egy tücsköt, mialatt szedegetjük a nyilakat, jön egy újabb — meg még egy... Aki a lépcsőn jött, az mehet is vissza, mert az ajtó a másik irányból nyílik. Tehát célszerű gödrökön át érkezni... Az 5-ös helyen van még egy csomó egyéb stuff is!

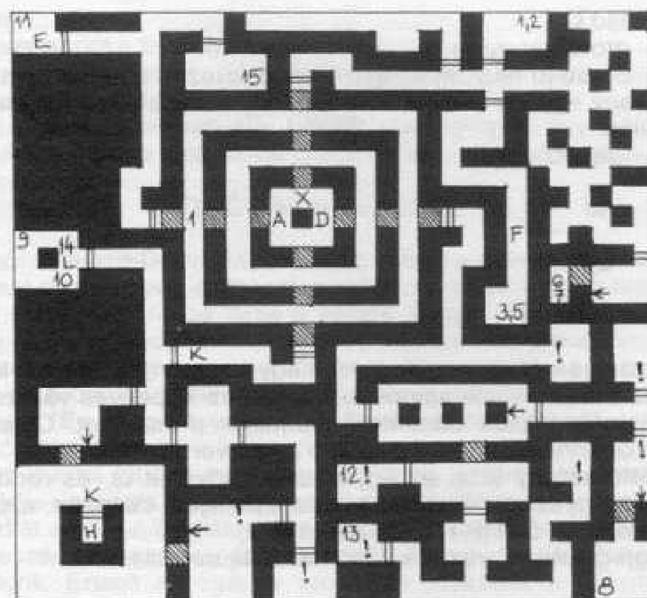
C: Szerintem itt felesleges átvergődni — a térkép szerint sehova sem vezet...

11-12: Itt már tényleg csak gödrön keresztül lehet lemenni. Ja a 11-12 nem a szintek, hanem a 10. szint azon szobájának száma, ahol az egyirányú gödör van (...tehát vissza nincs út).

Trattatattatam! Következik a hiányzó két szint:

11.szint:

Ha nem találtátok volna ki, ez itt a 11. szint térképe. Ha igen, bonus 1 pont.



1 — Rock (zöld!)
2 — „Raise dead"
3 — Dwarven healing potion + cleric scroll of Cure serious. A felsorolt dolgokon kívül egy csomó kapcsoló van itt, ez volna tehát a „Room of Levers". Ha mindegyiket felkapcsoljuk (jó munka lesz!) jutalmunk egy Wand of Cone of Cold. A Potiont szállítsuk el a törpéknek, s máris miénk a Wand of Silvias.
4 — „Cure serious"
5 — Wand: Magic Missle
6 — Drow Key
7 — Stone orb
8 — Orb of power. Nicsak! Egy fekete gömb. Ha visszaballagunk a portálok segítségével meg némi mászkálással a 4. szintre, megtudhatjuk tárgyaink fnkcióját, illetve mágikus bónuszait (A PLATE MAIL OF GREAT BEAUTY például — 3-as...). Az 'of Adornment' megjelölésű tárgyak mágikusak.
9 — Wand of cone of cold
10 — „Hold monster"
11 — Banded armor + 'Slasher'
12 — Drow Key
13 — Human bones + Spellbook + Bracers + Ring + Stone Holy Symbol + Slasher+4. Kirath, F szintű varázsló, és cuccai hevernek itt. Csak 20 HP-je van, de az egyetlen varázsló a játékban, akit találnak. Mi elvettük a cuccait, persze ne adjuk vissza, csak a varázskönyvét.
14 — Medallion + Cleric Scroll of Raise Dead. Itt némi kavarás van, de nem nehéz megtudni a nyitját.
15 — Ring
X — itt érkeztünk
A — Portal. A Holy symbol működteti, vissza a 7. szintre (!) Látható, hogy 3 gyűrű veszi körül — a portált. A külsőn kezdetben zárva van az ajtó. Akkor fog kinyílni (észak felé), ha — a két belsőn is az északi van nyitva. Ezután mindig az óramutató járásával megegyezően nyithatjuk az ajtókat, mindig csak egy irányba levőket (az északiak, után a nyugatiakat, azután a délieket stb.).
D — Trükkös illúziófalrendszer. A három, egyre nagyobb folyosó négy átellenes oldalán vagy csillag, rúna, gomb, semmi (átjáró) van. A 3. illúziófal csak akkor nyílik ki, ha mindhárom ugyanarra van nyitva! A gombot megnyomva minden eggyel odébb csúszik.
E — ...izé, itt állást menthetünk!
F — Egy csomó kar (8 db). A következő rántásakor az alábbiak kapcsolódnak át: 1 —> 3 (5), 2 —> 4 (5, 6), 3 —> 2 (6, 7), 4 —> 1, 5 —> 8 (6-semmi, 7-semmi), 8 —> 1 (7). Room of levers.
G — A rúna szerint ez a kulcs szobája. Csakugyan!
H — Portal. Stone orb-bal a 12. szintre.

I — lásd C
K — drow key nyitja.
L — Újabb jó hely. Itt az ajtó vagy odavezet, ahonnan jöttünk, vagy egy kis lyukba, ahol van egy kis raise dead + medallion
'!' — „agyszívó";

■ — fal

Ⅱ — ajtó

▒ — illúziófal

A szörnyekről annyit, hogy van egy csomó „izé" 40 HP körül (ritkán találnak, de alaposan!), valamint köpenyes varázslók, akik még mielőtt odaérnek, lebénítják a csapatot. Célszerű odarohanni, és baromi gyorsan agyonverni!
Kétféle szörny lesz: az egyik szép nagyokat üt, és ronda; a másik agyszívó névre hallgat, és lebénítja a csapatot, azonkívül néha 40-50 HP-t üt (de ritkán talál).
Megjegyzés: agyszívók ellen használjunk villámot.

12. szint:
Itt a sok teleport miatt térképezni egyszerűen lehetetlen volt, ezért a főbb helyeket mindenki keresse meg maga!

- **Szörnyek:** Hatalmas kőgólem 40HP körül, és semmilyen varázslat nem fog rajta. Egyébként elég kevesen vannak.
- Kezdésnél nem volt egyértelmű, mire nyílt ki az illúziófal, de mindent végig kellett rángatni!
- **Teleport:** 3x2-es szoba a keleti falon 3 kapcsoló. A bal és jobb oldaliak használhatatlanok, de a középső mindig továbbrak.
- Van egy szoba, ami olyan mint egy teleport. A bal oldali egy speed-et, a jobb egy Orb-ot, a középső pedig egy-két Fireball-t ad (nem tekercs vagy pálca!).
- Szoba, 3 oszloppal. A középsőn egy skill key (ki és nyitja a túloldali ajtót), a két szélsőn pedig mindegy mi, mert ha leveszünk valamit, 2 tárgyunk kerül fel helyette.
- A skull-lal nyitott ajtó mögött 2 vitality és invisibility potion van, meg két pillérgömbbel — a tetején. Kijöve bezárul az ajtó!
- 2 szoba egy-egy oszloppal, 3-3 orb-bal.
- 3 „gömbpillérek" szoba (rúna: a szférák szobája): 3 orbot felrakva (itt fel lehet) átmehetünk.
- Hosszúkás szoba 3 pillérrel. A rúnák szerint fel kell raknunk egy potiont, orb-ot („szférát"), követ. Rakja fel mindenki, és nyomja meg a gombot! Hihi.
- Egy helyen (Kelet felé) betöltődik egy szörny, és köszöni, hogy besétáltunk a csapdájába. Akármit teszünk megtámad, és 100 HP-seket üt, meg aztn nem lehet megölni. Szaladjunk vissza a 3x3 szoba elé. Aztán kerüljük el, és szaladjunk be. Bent — egyik kis fireball után megtaláljuk — a portal-okon is látható — 7 kőtárgyat. Ha mind a 7 lenne, be se kéne jönni ide, de Store Holy Symbol csak itt volt. Mindeközben 1-2 karakterünk meghal (vegyes osztályút nem lehet feléleszteni!!!), de már van vagy 3 raise dead is.
- A játék befejezése előtt ezen a szinten találjuk meg majd a **Beholder**-t. Van egy terem, ahol 3 kapcsoló van. Mindegyiket KÉTSZER nyomjuk meg, balról jobbra haladva. A kapcsolgatás holmi illúziófalakat is nyit; az elsőnél egy olyan terembe jutunk, ahol 3 piedesztál van; a középsőről vegyük el a kulcsot. Ha a szélsőkön levő cuccok a „sztriptíz" nevű műsor bevezetésével szerezhetők meg, akkor nem érdemes. A kulcshoz tartozó ajtó ott van 2 lépésre. A másik két kapcsoló nyomogatása nem visz semmilyen érdekes helyre. Ezután menjünk ahhoz az ajtóhoz, amin eddig nem találtunk nyomógombot. Nahát! A továbbiakhoz sok szerencsét...

Ha már eléggé begyakoroltuk a mészárlás csínját-bínját EOB I-béli kalandjaink során, igazán felfejlődhetünk oda, hogy betöltjük a második részt is, és elkezdünk a játékkal ismerkedni.

A 'The Legend of Darkmoon' alcímet viselő játék frankó introval kezdődik, és máris egy tekintélyes főmenüvel állunk szemben.
LOAD GAME IN PROGRESS: Korábbi játszma folytatása.
START NEW GAME: Új játék indítása. A karakterek 7. szintűek.
TRANSFER EOBI PARTY: 4 karaktert hozhatunk át az 1. részből. Néhány cuccunkat (a Stone-tárgyakat) elveszik, egyébként oké.
RUN INTRODUCTION: Még egyszer megnézhetjük a kezdő képsorokat.
EXIT (TO DOS): Ha ezt választjuk, egy nagy élménytől fosztjuk meg magunkat!

Mielőtt fejest ugranánk a dungeon-ok, csapdák, rejtvények, mágikus és nem-mágikus tárgyak végeérhetetlen szövevényébe, egy kis áttekintés a változtatásokról — minden egyéb megtalálható korábbi CoV-okban (19, 20/21, 32, és az imént leírtak).

- Hat darab kimentett játékállásunk lehet, ami egy igen előnyös változás.
- PC-n a grafika már csak EGA-n fut, persze van VGA-s változat is külön.
- Új varázslatok tűntek fel:

Cleric
TRUE SEEING: Illúziófalakon átlátunk. Mindig legyen bekapcsolva.
HEAL: A karakter max. HP-ra kerül.
HARM: Meg kell ütni az ellenfelet, és ekkor neki csak 1-4 HP-je marad.

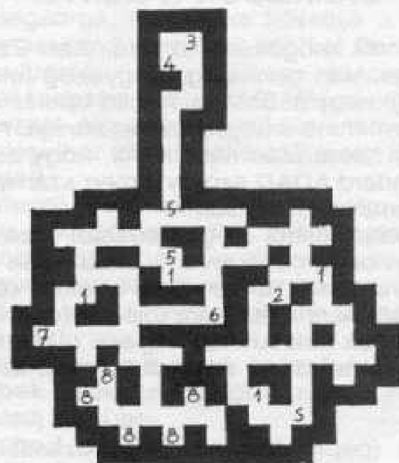
Mage
BURNING HANDS: Lángszóró.
BLUR: Védekező varázslat.
IMP. IDENTIFY: Beazonosítja a varázstárgyainkat (hány pluszos, átkozott-e, stb.)
REMOVE CURSE: Átkozott tárgyakat csak ennek elmondása után tehetünk le (ha kézbe vettük).
WALL OF FORCE: Erőtérfalat generál. Elzárhatjuk vele a szörnyek útját, így pihenhetünk. Nem mindig sikerül (???).
HOLD MONSTER: Szörny megbénítása. Nagyon hasznos.
TRUE SEEING: Ld. cleric.
STONE TO FLESH: Kővévált karakter rehabilitálása.
FLESH TO STONE: Ezt csinálják az ellenfelek velünk (medúza, baziliszkusz). Nekünk varázslat, nekik (sajnos) képesség. Mentődobás van.
DISINTEGRATE: A célpont atomjaira bomlik. Ezt meg a ***BEHOLDER*** csinálja. Lesz egy pár... Van ellene mentődobás, ami azt jelenti, hogy szinttől és varázstárgyaktól függő eséllyel nem hat ránk valami (illetve csak feleannyi veszteséget szenvedünk, mint egyébként).

- A karaktereink gyakran észrevesznek illuziófalakat, titkos ajtókat.
- A varázs-ablak egyszeri varázslás után nem záródik be, így szórhatjuk a varázslatokat a harc mellett.
- 13. szintig lehet fejlődni.
- Rengeteg animáció van, ami nagyon feldobja a játékot (különösen cool a pince-szint alján levő!).
- Ja, és a vége nem egy szöveg, ami után a program reseteli magát (lásd ***EOB1***), hanem kiváló grafikák gyűjteménye.
- Tekercsek elolvasása: kézbe venni, jobb gomb (vagy '**U**').

Az **NPC**-k közül javasoljuk, *San-raalt* és *Ambert*. Ne féljünk tuningolni, a program ellenfél-özöne mellett ez igazán nem tekinthető csalásnak...

ERDŐ

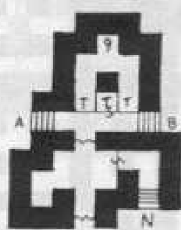
Kezdéskor a **Darkmoon** templom melletti erdőben vagyunk, farkasok mindenfelé. Találkozhatunk egy nővel, aki felajánlja, hogy elvezet a templomba. Mondjuk öljük meg, mire egy papírt találunk (jobb gombbal, illetve '**U**'-val nézhetünk meg tekercseket), mely szerint a nőnek — túszul fogva tartott gyermekei miatt — a templomba kell csalogatnia a gyanútlan járókelőket. Gyanús...
Ugorjunk el délkelet felé, ahol van egy titkos lejárat egy földalatti raktárba. Itt van pl. a **Blur** varázslat. Ezután észak felé keressük meg a templomot, majd egyet kortyolva az odakészített százhektós tartályból, lépjünk be...



Hintek:
- A sírokat nem érdemes felásni, csak csontok vannak bennük.
- Az egyik bozót mögött egy titkos lejárat van egy barlangba, némi kinccsel. A törpék észreveszik a lejáratot, ezért érdemes legalább 1 törpét indítani.
- A vén csoroszlyát nem érdemes kinyírni, mert nem akar semmi rosszat.

TEMPLOM — FŐBEJÁRAT

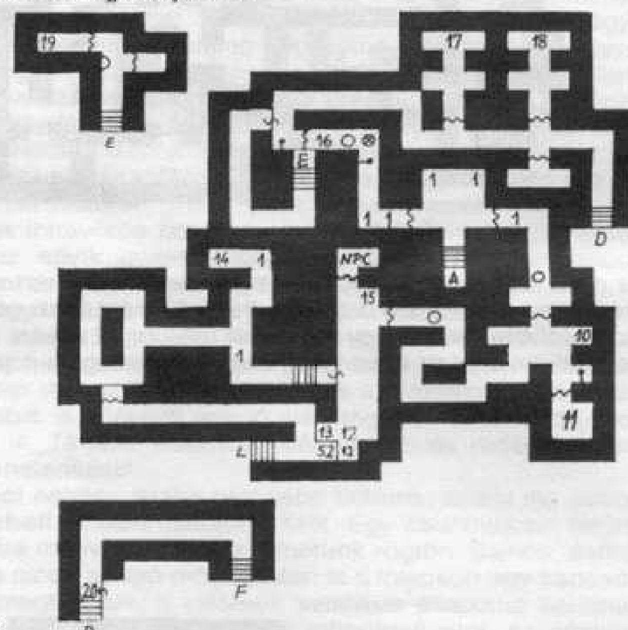
A templomban két pap fogad szívélyesen. Nyugodtan öljük le őket: ellenzéki politikusok. Nézzünk el pl. balra. Egy rémült nővel találkozunk, akivel kivételesen beszéljünk (mára elég a vérengzésből). Megtudjuk, hogy *Calandra* nevű nővérét elrabolták, mégpedig valószínűleg *Darkmoon* papjai. Oké kislány, ha tudunk, segítünk. Ennek jegyében vegyük szemügyre az ajtót, amely az egyetlen kijárat. (Ja igen, a hátunk mögött bezáródott az ajtó). Hosszas fejtörés után, izzadó tenyérrel az ajtókereten levő gombra clickelünk. És... kinyílik! Az-annya! Cool vagy, testvér! Bonus 500.000 points, loading next level!
Szóval, egy elágazásba jutunk. Jobbra lépve egyet, egy apró kapcsolót megnyomva egy teleport nyílik meg előttünk. Ez a feltámasztóhelyre visz, ahol az NPC-ket hozhatjuk játékba újra (szükséges: **a complete set of elf bones**). Saját hulláinkat **RAISE DEAD**-dal támasszuk fel (elfeket nem lehet, ilyenkor a **LOAD GAME** varázslatot használjunk). Mivel hullánk most nincs, teleportáljunk is vissza a folyosóra. Menjünk le a lépcsőn.



Hintek:
- A két papot a bejáratnál öljük meg.
- Ettől balra némi info hullik az ölünkbe egy rémült asszonyságtól.
- Az egyik falban van egy gomb, mely mögött egy teleport bújik meg. Ide lépjünk be —> a feltámasztóhelyre visz.

PINCERENDSZER 1.

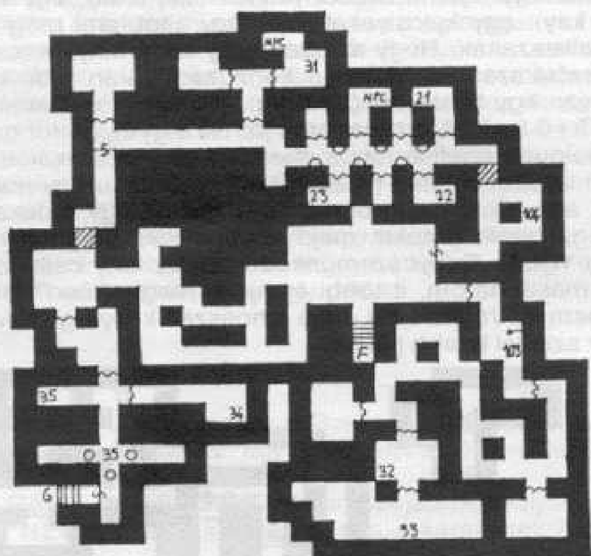
Hohó! E már a DUNGEON! Szinte érezni a dohszagot, szinte hallani a patkányok ordítását, a rabok csilingelő nevetését — óh!! (vágott közbe és fejbe a ***Váradi Gergő*** nevű törpe harcos). Az iránt érdeklődik, hajlandó lennék-e végre a témáról beszélni és abbahagyni a rőfögést. Micsoda hangnem ez? Hát ezt érdemlem én? **(Igen - CoVboy)**. Mikor én vagyok itt az ész! **(Én meg az erő - szól közbe ismét Gergő)**. Haha. Na jó, folytatom.
Lehet menni jobbra meg balra. „Mindig jobbra kell törekednünk" — mondta a fajvédő politikus, mielőtt a nemzetiségiek a farkát a fülébe dugták volna (bocs!). Tehát arra. Néhány őr lemészárlása után egy 2x2-es raktárt és egy hosszú folyosót találunk. Ennek a végén a szokásos „bukkanóra kő" módszerrel nyithatjuk az ajtót. Bent egy újabb őr pusztul meg. Találhatunk egy csomó hordót (üssük szét őket), egy kulcsot (**grey key**), egy kulcslyukat, meg egy ajtót, ami mögül hangok hallatszanak. Hogy az ajtót hogy lehet kinyitni, csak ötórás szótárazás és félnapos konzultáció árán tudtuk meg. Benn van egy félszerzet (**halfling**), aki egész szeretne lenni, de 1.75+0.5=2.25, szóval nem jó. Ne vigyük el, túl gyenge. Más dolgunk errefelé nincs, menjünk vissza a lejárathoz és az ajtó leküzdése után haladjunk előre. Ezután egy marék őr és két ajtó okoz majd gondot. Itt lelhetünk egy érdekes dolgot: Egy papírt (infokat majd lefordítjátok) meg egy kürtöt (**North Wind**). Sunyi szemünkben ravasz fény csillan. Csak nincs másik három, a többi égtájnak megfelelően? De van, csak nem itt. Vágtassunk előre a hosszan kanyargó folyosón, és egy szinttel lejjebb jutunk.



Hintek:
- Az egyik teremben a hordót verjük szét, az ínyencségeket egy CREATE FOOD mágiával tehetjük magunkévá.
- Ettől nem messze az egyik folyosón valamit rajta kell felejteni a padlón lévő masinérián, ugyanis ez nyitja és tartja nyitva az utána lévő ajtót.
- Egy bezárt ajtó mögött találunk egy félszerzetet. Ha bevesszük a csapatba, másnapra eltűnik pár cuccunk társaságában, de hagy egy infot, mely szerint van egy titkos lejárat a cellája mellett.
- A szemközti sarokban a hordókban 2 kaja + 3 mágikus por található (kőből visszaváltoztat).
- Az őröknél az egyik víztartóban egy +1-es tőr van.

PINCERENDSZER 2.

Egy nagy terembe érünk. Mindig jobbra — újabb kulcsos ajtó. Bent szerezhetünk **skull key**-t, de egy tűzgolyót is mellé, szóval gyorsan lépjünk vissza. Újabb ajtók sokasága vár bent. Az ajtók mögül csontváz-harcosok vidám csapatkái vágtatnak elő. Hamarosan eljutunk egy olyan ajtóhoz, ami kivételesen nem kulccsal nyílik, hanem erővel (click rá). Bent egy kisebb légió vár csontváz-harcosokból, papokkal fűszerezve. Ha megebédeltünk, markoljuk fel a cuccokat, különös tekintettel a kulcsra. Menjünk vissza a nagy terembe.
A jobb oldali falon van egy kapcsoló. Egy titkos raktárba léphetünk be. Dél felé egy másodosztályú illúziófal van (ezt az egyik karakter mondja, nem mi!), a börtönbe juthatunk. A cellákban megtalálható *San-raal* csontjai, csontváz-puzzlek (koponya, végtag), egy élő NPC (gyenge). A cellák sora után néhány őrködő pappal kerülünk szembe, majd felhasználhatjuk a **skull key**-t. Bent egy csomó jó cucc meg egy **Darkmoon key** van. A másik is itt van valahol, de lehet, hogy a csontváz-harcosoknál van. Észak felé kapcsoló, aztán illúziófal, és máris berakhatjuk a két **Darkmoon key**-t. Előtte ugorjunk el *San-raalt* feléleszteni.



Az ajtók kinyitása után *Khelben* jelentkezik. Gyors infocsere, eredmény: kutassunk tovább. Persze, mást nem is várhattunk. Jobbra menve egy tekercset találunk. Eszerint itt gyenge a fal, valahol át lehet jutni. Balra egy újabb kürt (mi meg mondtuk!), neve **East Wind**. Előre haladva lépjünk rá a bukkanókra bátran: tudjuk, hogy szeretitek a **Fireball**-t! Jobb oldalt az egyik helyen a fal az átlagosnál is gyengébb; üssünk rá kettőt, és máris nyitva áll a lejárat. Ugye gyári verziója van mindenkinek? Nem? Mér' nem?

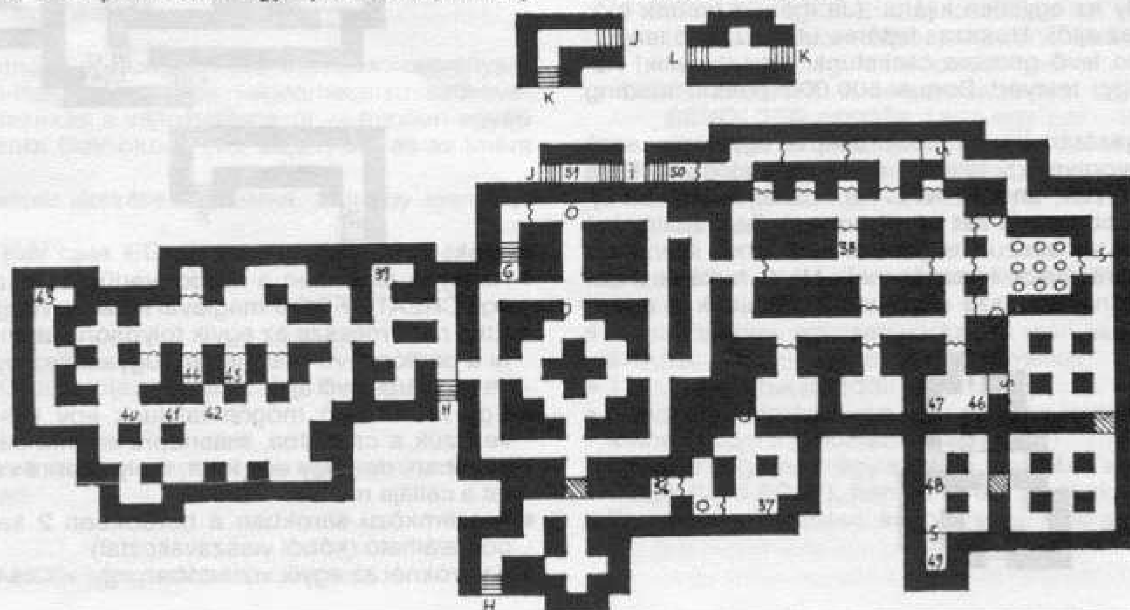
Hintek:

- A börtön egyik cellájában levő törpepapot fogadjuk fel, legalább lesz egy hordárunk.
- A szint végén található koponyás ajtó mellett Fireball-csapda van. A kulcsot úgy szerezhetjük meg, hogy meghúzzuk a fogantyút és elugrunk hátra. A tűzlabda elsuhan, és a bemélyedésben megjelenik a **skull key**.
- Találkozunk egy *Calandra* nevű megtépázott nőnemű NPC-vel. Vigyük magunkkal, hasznos lehet a későbbiekben.

DARKMOON 1. SZINT

Lemenve bezáródik mögöttünk az ajtó. Kár. Ez a szint egy szép nagy terület. Van benne egy négyszög (oldalai átlósan helyezkednek el), négy csúcsánál fordító operál. A délinél van egy kapcsoló, ami mind a négyet hatástalanítja. Nekiállhatunk kutatni... és úgy félóra után rájöhetünk, hogy zselatinkockákon (ez egy standard AD&D szörny!) meg szárnyas micsodákon kívül itt semmit se lehet találni.
Aztán egy zseniális ötlettől meg a leírástól vezérelve megkeressük az északi beugróban levő illúziófalat, és átlépünk rajta. Ismét 3 irányunk van. Előre nincs semmi, kézenfekvő tehát, hogy arra kell mennünk. Balra tolódva (ok, nincs politika) megtaláljuk első pók-kulcsunkat meg egy rakás stuffot. Jobbra használjuk is fel a frissen szerzett kulcsot, és még lejjebb mászhatunk...

Különféle színű (pepita kockás, bugyirózsaszín) óriáshangyák vertek itt tanyát. Újabb pók-kulcs birtokosa lehetünk, valamint sok cucc is van errefelé. Ezeket csak rakjuk el, most nincs idő azonosítgatni. Ballagjunk vissza az illúziófalon keresztül. Ha netán kimerültek volna varázslataink, talán pihenjünk... óh! Szörnyű rémképek teszik lehetetlenné az alvást. Erre sürgősen megoldást kell találnunk. Délnyugaton van egy pók-kulcslyuk, mögötte egy portál, újabb pók-kulcs és újabb tárgyak. A mostani kulccsal nyissuk ki a délre eső másik pókzárat. Egy olyan terembe jutunk, ahol 3x3 bukkanó van. Megoldás: a két átló mentén kell öt tárgyat lerakni. Már másodjára rájöttünk: ezt hívják máknak.
Szárnyas micsodák özöne támad ránk, mi azonban rendíthetetlenül megyünk a keleti illúziófal felé. Az újabb terep teljesen hasonló az előzőhöz, csak az illúziófal északra van. Itt begyűjthetünk minden jót: kulcsot, üveggömböt, meg **Stone gem**-et. Ez aktiválja a portált, amit az előbb megtaláltunk. Használjuk is, persze.



Hintek:
- A forgatót a bejárat közelében levp fali gombbal lehet kikapcsolni.
- Az egyik teremben van a falban egy teleport, ezt az ugyancsak ezen a szinten található gyémánttal lehet működésbe hozni (gyémánt: kék keretben). Ez a teleport visz a papok szintjére.
- A teleporttól balra van egy pók-kulcsú bejárat. Mögötte van a 9 kapcsoló, melyre X alakban kell a tárgyakat pakolnunk (a szélső 4-re és a középsőre). Ekkor nyílik meg az itt lévő ajtó.

A PAPOK SZINTJE

A Csodás fény — és hangeffektek után a papok-szintjén találjuk magunkat, de ez csak később derül ki. Egyelőre pihenjünk, vegyük fel a tekercseket, aztán teleportáljunk vissza az alagsorba. Ha betűre követtük a zseniális szerző utasításait, most rendelkeznünk kell két **Darkmoon** kulccsal, egy pók-kulccsal, egy szürke kulccsal, meg egy villáskulccsal (sebzés: 2 db = 10). Meg kell ezután találni az ajtókat is hozzá! Aki ennyi vergődés után erre nem képes, tűzgolyó és jégvihar általi halálra ítéljük (az ***EOB*** nem gyenge lelkeknek való!).

Vad rohammal dübörögjünk felfelé (vigyázzunk a kanyarokban, csúszós a padló). **(Ki hányta le? - CoVboy)**. Összes kulcsunkat és ártatlanságunkat elveszítve, néhány fekete özvegyet lesmárolva eljuthatunk egy ismerősnek tűnő helyre... aha, itt volt a félszerzet, aki osztódással jött létre (levágták a kezét).

Most izgalmas rész jön ... adjuk össze a kürtjeink számát.

a) **gyengébbek kedvéért**: ha több mint 3, kevesebb, mint 5, akkor haladj tovább!

b) **átlagnak**: ha 4, akkor jó.

c) **matekosoknak**: ha a szám több mint kb. 5Xgyök8, és kevesebb, mint 102/7 + xdx, valamint eleme az egész számok halmazának, akkor szemedet pozícionáld az alant levő bekezdésre, és olvass tovább — ellenkező esetben fojtsd vízbe magad! (nyereség a világnak)

Hm, hm. A bejárati teremben volt egy fal, ami felhőt, szelet, meg hasonlókat formázott (nem egy *Michelangelo*, de megteszi). Néhány lépés, és máris újabb problémát vethetünk oda meggyötört neuronjainknak (de ne hagyjuk figyelmen kívül a szinapszisaink csökkenő átviteli sebességét és a vörösen villogó „*ENERGY LOW*" feliratot): mit kell itt csinálni? Megoldás: vegyük kézbe egyenként a kürtöket, fújjuk meg őket a fal felé fordulva (jobb gomb), és örüljünk! A fal eltűnik, forduljunk előre, trallala...

Hintek:
- Az egyik ágyban egy kulcsot lehet találni.
- A beugrókban lévő szobrokat jó, ha szétcsapdossuk, ugyanis az egyik mögött egy kapcsoló található, melyet megnyomva 3 teleport jelenik meg. A bal oldalival és az előttünk lévővel ezen a szinten kerülünk máshova, míg a jobb oldalival egy érdekes terembe jutunk. A falakon van 4 bemélyedés, ezekben 3 drágakő és egy kulcs. A drágaköveket együtt kell az egyes bemélyedésekbe helyeznünk, ekkor nyílik meg a mögöttünk lévő fal:
  - Ha a **zöld gem**-hez pakolunk, akkor az egy csapda lesz egy +3-as **plate mail** formájában (bezáródik a fal mögöttünk).
  - Ha a **copper key**-hez pakolunk, akkor papok jelennek meg az ajtó mögött, és csak 2 dart van itt.
  - Ha a **kék gemhez** pakolunk, akkor itt egy csomó kaját, és egy teljesen sima **two-handed sword**-öt találunk.
  - Ha a **piroshoz** pakolunk, akkor kapjuk a legjobb stuffokat, pl. **wand** stb.

  Mindegyik helyen található egy rózsaszín **Tropelet Seed**. Ezzel lehet ebből a teremből visszajutni a folyosóra. A földön középen lévő gombra kell ezt rakni, és ekkor megjelenik egy teleport...
- A templom bejáratánál — ha megvan mind a 4 — fújjuk meg a kürtöket, bejutunk a **TESZT** termeibe.

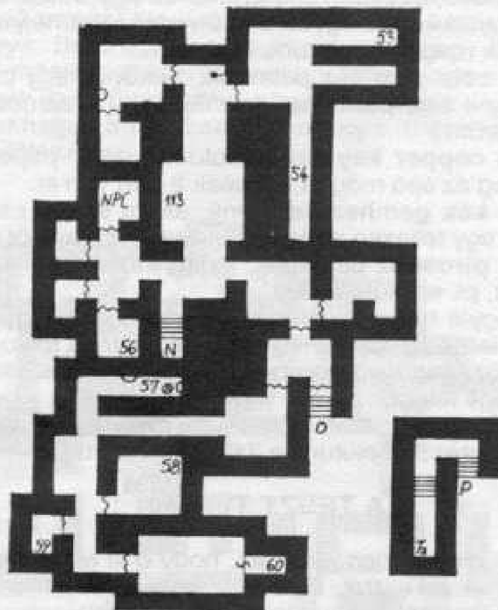
A TESZT TERMEI 1.

Egy bácsi jelenik meg, és közli, hogy ő itt a helyi séf, mi meg elkezdhetjük a Tesztet. Hah! Kezdetnek azt láthatjuk, hogy a kiindulási teremben minden négyzeten villámok villámlanak, néha meg megszűnnek. Ismét izzasztó probléma előtt állunk: milyen elv szerint vándorolnak az üres helyek, ahol biztonságosan átkelhetünk? Miután kétheti letargia sem hoz eredményt, próbálkozzunk a Bölccsel a Bíborholdban... (ez itt a reklám helye). Na jó, menjünk el balra. Négy db. ajtó néz farkasszemet velünk (miért pont farkasszemet? Miért nem mondjuk infravörös riasztószemet?). A baloldali kettő érdektelen, az egyik jobboldaliban egy sebesült sáska-harcost (magyar hangja **thri-kreen**) lelünk. Nyugodtan öljük meg, ha meggyógyítanánk, rájönnénk, hogy a sáska-harcosok nem ismerik a hála fogalmát. Máris van egy sáska-kulcsunk. Az utolsó ajtó mögött egy alvó törpe leledzik (**dwarf**). Ez az állapot hamar megszűnik, és felvehetjük a csapatba. Hááát, láttam már jobbat is... Van itt egy jó kis mágikus rövid kard (**short sword**) is. Térjünk vissza a villámokhoz, és próbálkozzunk az előrehaladással.

Kapásból néhány sáska-harcosba botlunk, akiket illő üdvözlés (**fireball**...) után csapjunk szét. Egy csontkulcsot lelünk, amit előre menve fel is használhatunk rögtön. Sajnos, semmi érdekes nincs az ajtó mögött. Van itt a folyosón egy kapcsoló is. Ha meghúzzuk, a villámok sztatikus állapotba kerülnek. Na, így már jobb. Rúgjuk be a jobboldali ajtót, és nézzünk szét odabent. Markoljuk fel az átkozott kardot (**Long sword - 2 "Hunger"**), mert később szükség lesz rá. A villámokat nézzük meg ismét (nahát! biztos magas a villanyszámlája a **Darkmoon**-templomnak!), és most jobbra menjünk (az elektrosokk újraéleszti halófélben levő agysejtejeinket).

Újabb sáskaharcos-roham után üssük meg az ajtót. Odabent egy varázsszáj leledzik. Törjünk bele három csontot **(hehe, ez egy átváltoztatott kutya? - CoVboy)**, és máris kiköp elénk egy nagy, vastag, fehér... csontkulcsot. Továbbmenve két ajtót lelhetünk, meg egy lépcsőt. Ok! Reméljük, van nálatok mindenféle kulcs, mert különben nem juttok tovább... A jobboldalit a sáska-kulcs nyitja, és így a sáskaharcosok fész-

kébe juthatunk. Mindenféle ajtónyitogatás után egy újabb zöld színű kulcslyukat lelünk. Itt vegyük használatba tolvajunk zárnyitó képességét... mi? hogy nincsen „thief"-karakter a csapatban? Ekkor csak a berhelés marad — PC-re lásd a leírás végén. Szóval, ha az ajtó nyitva áll, kukkantsunk be. Hm, hát a sáskák kifejléssel növekednek, itt mégis gubó-szerűségek találhatók. Egyet csapjunk szét, aztán térjünk vissza a folyosóra, mert az összes gubó ki fog kelni, és így nem támadhatnak hátba/oldalba. Miután sűrű könnyeket hullattunk ellenfeleink pusztulása felett nézzük meg a két szemet a fészek végében. A baloldali kivehető — aztán tegyük is vissza. Nem mintha rendes kisfiúk lennénk, de csak így fog kinyílni a titkos ajtó. Itt gyűjtsük be a cuccokat, különös tekintettel a „**mantis idol**"-ra. Most már felballaghatunk a lépcsőn. Az emeleten még tovább mehetnénk előre, de úgy az óriásdarazsak fészkébe jutnánk.



Hintek:

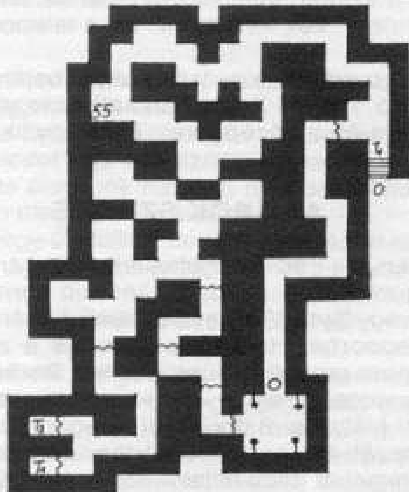
- Rögtön az elején nem árt, ha mindenkinek a Dexterity-je és az Intelligence-je 15 feletti, hogy át tudjon jutni a kezdeti villám-nehézségeken.
- Később egy kapcsolóval ezeket hatástalaníthatjuk.
- Van az egyik falon egy háromszög alakú bemélyedés, melybe valami értéktelent belepakolva egy wand-hoz juthatunk.
- A sebesült sáska harcost kíméletlenül kaszaboljuk le!
- A mellette lévő szobában hortyogó 7. szintű harcos papot vegyük be a csapatba.
- A szájnak adjunk 3 csontot és a koponyát. Jutalmunk egy csontkulcs, ami az ajtót nyitja.
- A sáskafészeknél a két szem közül vegyük kézbe az egyiket és tegyük rá a másikra, ekkor eltűnik a fal és...

A TESZT TERMEI 2.

Hamarosan egy olyan terembe jutunk, ahol négy kapcsoló van. A kivezető utat négy ajtó zárja el (csak egy látszik, de ne örüljünk). Következtetés: át kell kattintani mind a négyet — csak az a baj, hogy ha egyet meghúzunk, egy másik előtt egy lyuk nyílik meg. Hm, hm. Ha a szoba előtti bukkanóra lépünk, a gödrök eltűnnek. — Csakhogy az ajtók is bezáródnak. Megoldás: úgy kombináljunk, hogy a folyosóktól legtávolabbi kapcsoló kivételével, a többit meghúzzuk. Eztán induljunk előre. Három ajtó után a karakterek egyike észrevesz valamit. Aha, nyomjuk csak be azt a téglát! Mi történhetett? Hm, még egy kapcsolót kéne átváltani... hátha eltűnt a gödör. Hát nem... De hátha valami csoda történt; lépjünk rá, és .... igen! Nyertünk!

Haladhatunk tovább...

Van itten egy rézkulcsos ajtó, de olyan biztos van nálunk. Egy kanyar után a bácsi jelenik meg, szépen animálva a következőket mondja: a bal oldali út visz a következő próbatételhez, a jobb oldali meg a majdnem biztos halálba... hát persze, hogy az utóbbit kell választani. Másszunk fel a lépcsőn (előtte teleportáljunk), és egy útelágazásba jutunk.



Hintek:

- A falon lévő 4 kapcsolóból elsőször a bejárattól balra, majd a jobbra lévőt, végül a szemközti jobbot kell meghúzni. Ekkor kinyílik 3 ajtó. A 3. átjáró végén be kell nyomni egy téglát, majd spuri vissza a kapcsolókhoz. A negyedik kapcsoló alatt lévő illúziólyukra ráállva meghúzhatjuk a 4. kapcsolót is. Így nyílik a 4. ajtó.
- Amikor a két választható útról papol a fickó, ne a bal oldali ajtót válasszuk, mert az csapda, HP veszteség, és ugrás a szint elejére.

A TESZT TERMEI 3.
(A repülő kígyók szintje)

Kezdjük **Darkmoon** toronynéző túránkat mondjuk — balra. Egy táblán homályos célzást láthatunk arra vonatkozólag, hogy a kettes a nyerő. Ez valószínűleg az FTC—Vác FC Samsung meccs totóeredménye, de biztosan nem arra vonatkozik, hogy a három, számmal jelölt ajtó közül melyiket nyissuk ki. Az első mögött egyébiránt egy tűzgolyó-csapda van (a gép kommentárja: *„Azt hittem, bölcsebb vagy."*) **(Yikes — CoVboy)**, a harmadik mögött meg egy nagy gömböc, csápokkal, azok végén szemekkel, meg egy nagy középső szemmel... hívhatjuk szemlélődőnek, szemzsarnoknak, vagy porlasztónak **(Milyen tónak? — CoVboy)** — ez akkor is beholder! Vagy inkább mégsem? ugyanis egy ütés után felrobban. **(Akkor ez egy időzített beholder volt — Nagyi)** Szóval ez a gázspóra nevezetű szörnyeteg, ami megtalálható a **Monstrens Compendium Vol.X**-ben (X tetszőleges), és az a lényege a harci technikájának, amit az előbb leírtunk. Plusz még harapni is tud, és mérgezni is. (**Multitask Advanced Beholder = MAB**). Szóval az ilyeneket varázslattal lőjük le messziről.

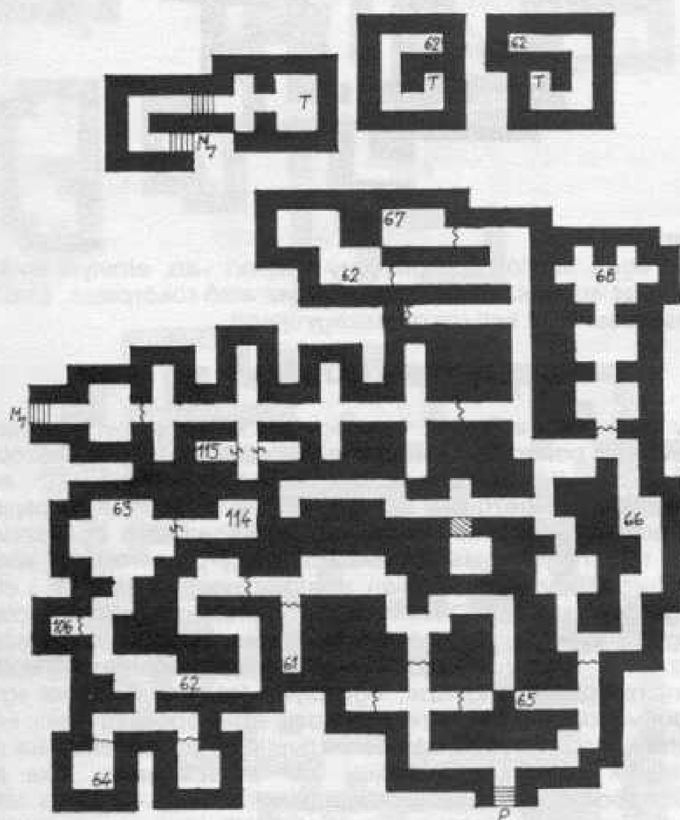
A kettes ajtó mögött egy varázsszáj fogad, egy rendkívül értelmes szöveggel (lehet, **Darkmoon** nem a gonosz temploma, hanem elmebeteggondozó?). Rúgjunk bele, mire tűzgolyókat köp vissza ránk. Ez az AD&D illemkódexe... Egyébként kettelé mehetünk. Jobbra nincs semmi érdekes, szóval akár mehetünk rögtön a másik irányba is. Sorban a következő dolgokkal találkozunk:

- repülő (sőt: RAPülő) kígyók.
- Egy ajtó mögött rohadt kaja. Vegyünk fel egyet.
- Egy papnő jelenik meg, és közli, hogy a jobb oldali ajtó a nyerő. Valóban, egy kulcsot találunk.
- Egy bezárt ajtó.
- Egy nagyobb terem, tele kégyókkal (csak így tájszólással). Van itt egy titkos ajtó is, ami mögött rendkívül sok stuffok találhatók.

Ezután térjünk vissza oda, ahol feljöttünk (mint a talajvíz...), és a másik utat kövessük. Egy fenyegető varázsszáj-szólam

után rakjuk be az imént szerzett kulcsot. Egy újabb elágazás. Balra menjünk, öldössük le a **MAB**-eket, és nézzük sorba a balra lévő leágazásokat.
Az elsőben egy ajtó kinyitása után figyelmeztetést hallunk, miszerint ez egy halálos csapda, ne menjünk tovább. Így is van — ezért továbbmehetünk, mert ehhez is jár egy jó kis kép.
A második egy **Darkmoon**-kulccsal nyitható. Ilyen valószínűleg van nálunk. Ha nem, nézzünk körül a környéken, kettőnek is lennie kell (persze, két ajtó jár hozzá). Ha belépünk, varázsszájak hosszú sorát láthatjuk a beugrókban. Mindegyik éhes, és a megfelelő tápért cserébe „énekelnek" nekünk, ami a folyosó végén lévő ajtó kinyitásához kell. Lássuk sorban a megoldásokat:
1. *One's refuse...*: retten food
2. *Items born of greed...*: öt darab kő (rock)
3. *Nature's beauty...*: red gem
4. *From the fiends...*: mentis idol (ekkor nyílik ki az ezen a szinten levő bezárt ajtó, ami a red gem-et fejti)
5. *I must have the blade...*: long sword — 2. "Hunger"
6. *No matter...*: bármilyen varázstekercs (Mage/Cleric scroll of...)
7. *I'am parched!*: bármilyen varázsital (potion of...).

Tessék! Amivel más két délutánt szórakozott, öt perc alatt elértük!



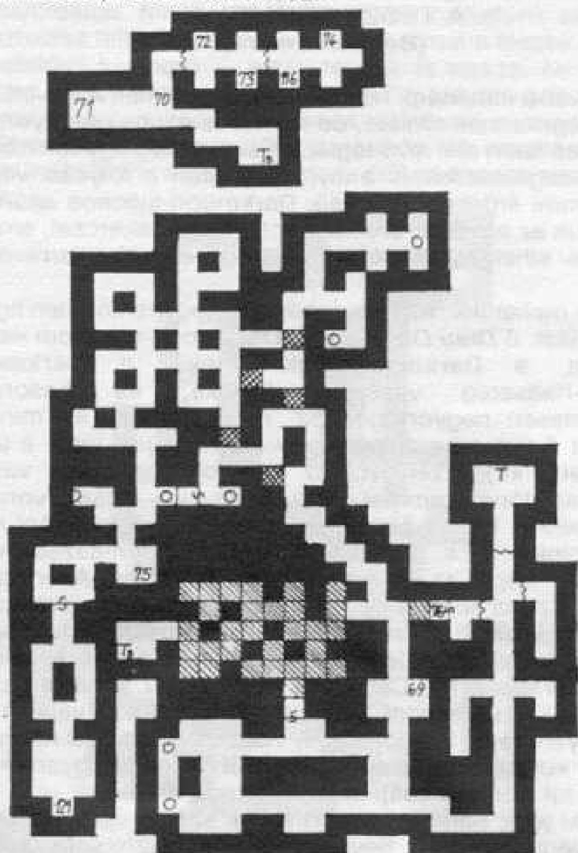
Hintek:
- Az első szájat nem kell megetetni.
- Ezután a folyosóról nyíló bal oldali ajtó mögött egy tűzlabda csapda, a jobb oldali mögött illúzió Beholder van.
- A szemben lévő ajtó előtti száj tűzlabdákat köpdös.
- Az egyik szobában lévő rohadt kaját érdemes elvinni, jól jöhet még.
- A nőci szövegelésének fogadjunk szót és jobbra menjünk.
- Az egyik csontkulcsos ajtó mögötti illúzió Behiket inkább varázslatokkal intézzük el, mert karddal támadva a ránk fröccsenő trutyi sok HP-t szed le csapatunkból.
- Az egyik ajtó mögött található elgyengült emberke cuccait ne vegyük el, mert ehhez mellé kell állnunk, de mellette egy kapcsoló van, ami zárja az ajtót és THE END.
- Egy illúziófal mögött van a kapzsiság csapdája. A falon lévő háromszögbe tárgyakat pakolva nemsokára egy kőbányában élvezhetjük a játékot...

- Van egy végtelen folyosó, csak megyünk, megyünk, megyünk. Ebből úgy tudunk kijönni, hogy megfordulunk, és elindulunk visszafelé.
- A széjakat etessük meg a fentebb leírt módon.
- A következő teleportot addig használjuk, amíg mind a 4 **Darkmoon key** nincs nálunk. Ez elég idegölő lesz. Ezután már kinyithatjuk a kaput.

A TESZT TERMEI 4.
(Beholder szint)

Mielőtt tovább indulnánk nézzünk körül errefelé!. A következő folyosó végtelennek tűnik..., de nem lesz az, ha megnyomjuk a jobboldali falon alul levő téglát... Ezután még egy forditómező is boldogít minket, s ennyi cécó után a folyosó végén nincs semmi érdekes. A másik Darkmoon-kulcsos ajtó mögött találjuk az egyetlen érdekes dolgot: egy tekercset, ami az illúziófalak elhelyezkedését mutatja egy egyelőre ismeretlen terepen.
Most már mehetünk. Azaz mennénk, de egy ismeretlen figura elállja az utat. Ő *Drau Draggore*, a **Darkmoon**-templom vezérigazgatója, a **Darkmoon**-bank elnöke, a **Darkmoon** csontváz-hadsereg vezérkari főnöke, és hasonlók. Természetesen nagyon gonosz, nagyon erős, és minden ütőkártyát ő tart a kezében (hogy ez mennyire igaz, a játék végén derül ki!). Ezenkívül az arca olyan, mintha valami amatőr rajzolóprogrammal készült volna — csak vonalak vannak benne. Hát az összhatás elég rossz. Egyébként meg bezár minket. És tényleg, némi lépcsőmászás után rájöhetünk, hogy az út egyszerűen véget ér. Azért az a teleport a szoba közepén egyáltalán nem feltűnő... (valahogy úgy, mint a ***Mixed-Up Fairy Tales***-ben a tárgyak „eldugása").
A teleport véletlenszerűen működik, és különféle kezekhez juthatunk el általa. Mr. Case, egy kulcsot őriz, amiből összesen 4-et kell összeszedni. Ha ez megvan, rakjunk valamit Mr. Case tenyerébe és teleportáljunk vissza a kiindulási terembe. Jó! Négy kulcslyuk! A feladat rendkívül nehéz... (ugyan *Dram*, ezért az túl könnyű volt). A négy kulcs berakása után egy hangeffekt jelzi, hogy bonus pontjaink száma újab lépést tett a plusz végtelen felé (a beváltás: 50 — vállveregetés, 100 — kézfogás, 500 — hideg ölelés, 1000 — meleg ölelés (ok!), 5000 — oklevél, 10000 — a gyártó (***SSI***) gratulál). A folyosón túl levő táj megváltozott. Példánk tele lett igazi beholderekkel. A beugrókban összesen 4 db van (ha jól emlékszünk). A folyosón előre csörtetve arra a helyre jutunk, ahol használatba vehetjük az illúziófalakat jelző térképet. Keveredjünk el oda, ahol jelez valamit a térkép. Itt egy lyuk van a plafonon, a lyukba szorulva meg egy beholder. Segítségért könyörög... segítsünk, hogy gyorsan elérje a túlvilágot (KILL): Hähä, kiderült, hogy beborult — tudniillik mégsem volt olyan helpless, mint amilyennek látszott. Van a falon egy tornádót ábrázoló gomb — nyomjuk meg. Egy ventillátor feldarált minket, hurrá — ja bocs, az az ***ALIEN3***. Szóval egy szinttel feljebb kerülünk (*SEVEN-UP*). A beholder itt van, szemrehányóan néz ránk. Hát illik megtámadni egy teljesen innocent beholder-t? Igen, mert egy beholder sohasem ártatlan... döfjük belé a +5-ös bicskánkat, amit még az ***EOB I***-ből hoztunk, aztán nézzünk el a következő terembe. Hm, hát itt nem egy-két *Kiváló Magikus Tárgyak Fóruma* díjjal kitüntetett cucc; a kristálykalapácsra még később szükség lesz. Van itt ajtó is, mögötte újabb beholderek, illetve mágia-cuccok vertek tanyát. Van itt, egy **Wand of Dispel Magic**. Essünk vissza az előző szintre, de a kómát hagyjuk *Robin Cook*-nak. Távozzunk abba az irányba, amit a térkép is jelzett.
Rögvest *Khelben* jelentkezik. Beszámolunk neki, hogy, s mint alakul a meccs — *Khelben* határozottan aggódik, amikor *Dran*-ról hall. Aztán a kapcsolat megszakad a **Darkmoon** körül növekedő mágikus erőtér miatt, de előtte *Khelben* biztosít, hogy mágustársaival együtt megtesz minden lehetségest — klakk. Hát, egyedül maradtunk. Ennek örömére gyűrközzünk neki az utolsó tesztnek. A tábla szerint ez a **Test of Vision**. A lényeg annyi, hogy a délkeleten lakó beholdertől délre van egy titkos kapcsoló. Ha ezt megnyomjuk, feltárul az utolsó aj-

tó is... odabent a papnő-szellem közli, hogy nem **Darkmoon** gyermekei vagyunk **(miért, egy templom mióta szül embereket — CoVboy)**, és ezért meg kell halnunk. A halált két beholder formájában nyerhetjük el. Ha megszabadultunk tőlük, nyomjuk rá a kezünket az oltárra — előtte is lehet, de úgy oda a móka). Sötétség vesz körül bennünket, aztán valaki felkattintja a villanyt, és kiderül, hogy a templom előterében vagyunk. Cool, hát ez volt a teszt.



Hintek:

- A padlón található kapcsolók kedves tűzlabda-csapdák.
- Az illúziófalak mögött egy üregből lógó „szerencsétlen éhező" Behi lóg. Mindegy mit csinálunk, úgyis megkóstol.
- Ahol meglátjuk a „Test of Vision" táblát, ott fell kell készülni, hogy a térkép bármikor megváltozhat.
- A földön lévő, elszórtan elhelyezkedő kapcsolók nyitogathatnak, illetve csukogathatnak bizonyos falakat.
- A ventillátor ikont megnyomva egy szellő felkap minket és elvisz egy alszintre.
- A Teszt végén jön egy spiné és ránk uszít pár Behit. Gázoljunk át mindenen és nyomjuk a tenyerünket az oltárra.
- Ezután a száj már nem lábatlankodik az ajtó előtt és tovább mehetünk a templomban.

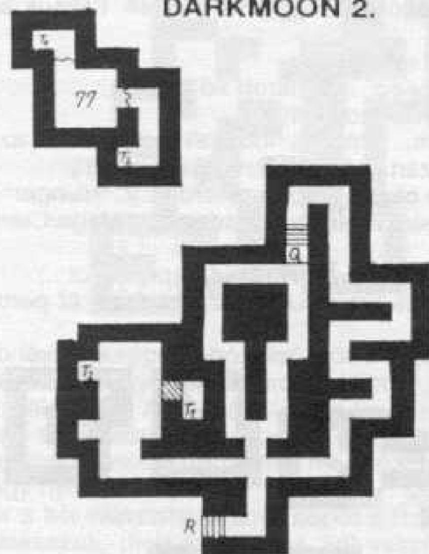
PAPOK SZINTJE — FOLYTATÁS

Menjünk fel a papok szintjére. A kellemetlenkedő csuhást üssük szét, aztán vegyünk használatba rézkulcsinkat. Nem lesz elég minden ajtó kinyitásához, de erre nincs is szükség. Egyébként beteleportálhatunk a pincéből is, ekkor eggyel kevesebb kulcs kell. A beugrókban lévő szobrokat csapjuk le, az egyik mögött van egy gomb, nyomjuk meg, mire eltűnik a fal. Három teleporthoz jutunk. Kezdjük a bal oldalival és a középsővel, ezek a pap-szinten raknak le. Ezután nézzük meg a jobboldalit. Egy terembe jutottunk, ahol négy falon rekeszek vannak, összesen három drágakővel. Középen a terem talaján valami furcsát érzünk. Ha összehordjuk a drágaköveket egy rekeszbe, az a fal eltűnik, és gyűjthetünk némi tápot. Az egyik irány halálos csapda, a legjobb pedig az északi. A talált lila drágakövet „ültessük el" a terem közepén, mire egy teleport nő ki belőle. Ezzel visszajutunk a papok lakhelyére. Valahol egy varázsszáj **Darkmoon** jelét követeli. Mivel karaktereink tenyerén ott ékeskedik a JEL, továbbengedi. Előtte azonban az egyik cellában egy *Amber* nevű egyén csontjaira bukkanunk, aki *Khelben* ügynöke volt. Egyébként végigcsinálta a tesztet. Élesszük fel, azután nézzünk el a jelzett irányba. Egy zöld izé zárja el az utat. Használjuk a kristálykalapácsot, mire porrá emlik.

Hint:

- Most kell a smaragdkalapáccsal széttörni a zöld ajtót!

DARKMOON 2.



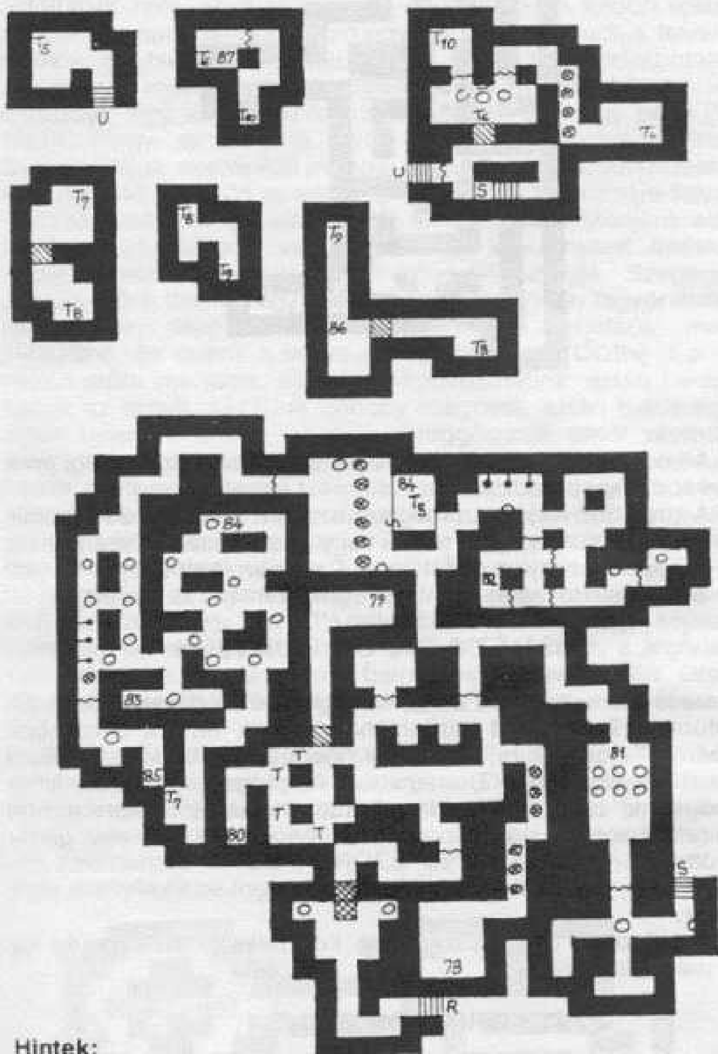
Hint:

- Az egyik illúziófal mögött egy teleport van, amelyik elvisz minket egy alszintre. Itt található az első tükörpajzs. Ebből összesen 6-ot kell majd összegyűjteni!

DARKMOON 3.

Egy olyan helyre jutunk, ahol egy kis kavarás van, de azért nem olyan bonyolult. Menjünk felfelé és hamarosan két szobrot találunk. Egy-egy **Dispel Magic**-et eresszünk el rájuk, és máris egy bulette (alias szárazföldi cápa) néz velünk cápaszemet. Ha leütöttük, egy ajtón át beléphetünk a baziliszkuszok törzshelyére. Hamar találhtunk egy olyan termet, ahol egy furcsa képződmény van a falon, amibe láthatóan 3 db drágakövet kell tennünk. Menjünk balra, ahol egy illúziófal mögött megleljük az elsőt. Ugyanitt van egy teleportálgatós rész. Elég egyszerű eljutni a második drágakőhöz. Most menjünk jobbra. Vigyázat, egy olyan folyosó jön, ahol egy gödör vándorol fel s alá (így tiltakozik az adópolitika ellen). Figyelünk meg a technikáját, és a következő teremben miénk a harmadik drágakő. Pakoljuk be a sablonba, mire a szomszédos ajtó kéjes sóhajjal kinyílik. Egy elágazás állít elénk problémát. Jobbra menve megölhetünk egy bulette-t, és lelhetünk egy kristálykulcsot. Azután meg a hozzávaló ajtót. Emögött egy üvegfal-labirintus van, amit három kapcsolóval mahinálhatunk. Ezt sem túl nehéz kikombinálni — és máris miénk az **Amulet of Life**. Ezzel hullákat ébreszthetünk fel (bár a mai gazdasági helyzetben talán hullának lenni a legjövedelmezőbb). Ezután balra menjünk, mert egyelőre nem tudunk itt továbbmenni. Egy olyan terembe jutunk, ahol gödrök sora zárja el az utat. Ha a gombot megnyomjuk, egy baziliszkusz jelenik meg. Várjuk meg, amíg rálép a bukkanóra, aztán **Hold Monster**. Ezáltal átjuthatunk. Az ajtón túl egy szivatórész jön. Az összes bukkanó egy-egy tűzgolyószórót aktivizál a falon. Ráadásul bulette-k mindenfelé. A jobb oldali folyosón 3 kapcsoló van. Ezek húzgálásával először tüntessük el a gödröt, és az ajtót is ezek nyitják. Odabent némi tárgyanyag várakozik. Ezután derítsük fel az egész szekciót. Két érdekes dolog van: az egyik egy csiszolt pajzs, a másikat a kagyló-kulcsos ajtó

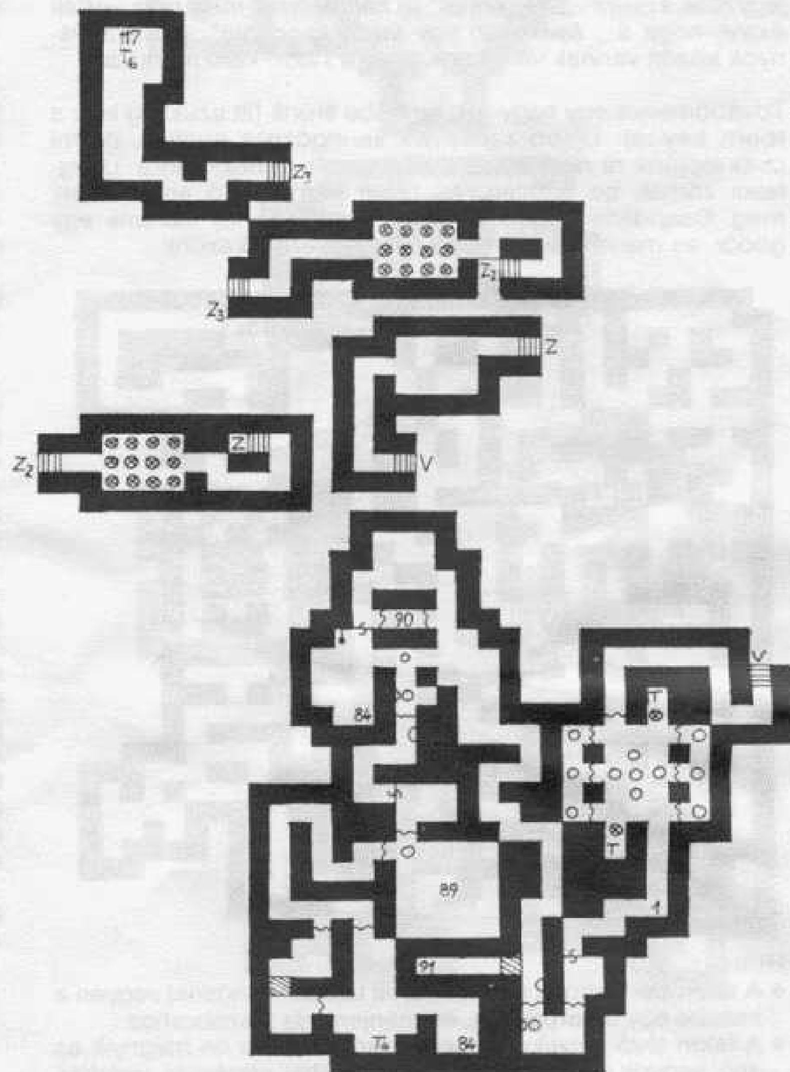
kinyitása után találhatjuuk meg. Egy varázsszáj közli, hogy egy párbajt várhatunk, ha nem használjuk a mágiánkat. Vagyis rakjuk le a beugróba az összes varázskönyvünket és szent szimbólumunkat, aztán teleportáljunk. Egy bulette-ekkel teli terembe jutunk, menjünk tovább az illúziófalon keresztül. Verjük szét a lelkek falát (jó móka), és máris találkozhatunk ellenfelünkkel. Hát, nem túl kemény... jutalmunk egy **Talon's Eye** nevű drágakő, meg egy újabb csiszolt pajzs.
Menjünk vissza arrafelé, ahol az amulett volt, meg a szóló bulette. Egy fal zárja el folyton az utat. Lépjünk rá a szélső bukkanók valamelyikére, és dobjunk át valamit a másik oldalra. A fal odamegy, mi meg spurizzunk át. A **Talon's Eye** most kulcsként fog működni, de elvihetjük (szükség lesz rá).
Újabb bulette-özön után egy lépcső jön, aztán egy üvegfal zárja el az utat. Kicsit visszább egy illúziófal van. Mögötte két teleport leledzik, ezek rejtik az üvegfalat eltüntető kulcsokat. Az egyiket hamar megtalálhatjuk, de a másiknál hosszú verekedős, kulcsrakosgatós rész jön. Összesen a következőket kell begyűjteni: kristálykulcs, kagylókulcs (ezek az üvegfalhoz), agyarkulcs (**toster Key**), karmazsin kulcs (**crimson key**), 3 csiszolt pajzs (ezek későbbi felhasználásra).



Hintek:
- A szoborfejekre nyomjunk 1-1 **Dispel Magic**-et.
- A földön sétáló lyukakkal legyünk óvatosak.
- Egy teremben három gem-et (soul, body, heart) kell belepakolni egy fali tartó masinériába. Ekkor egy másik — addig zárt — ajtó is kinyílik a folyosón.
- Sokat kell teleportálgatnunk.
- Az egyik teremben 6 lyuk van a földön. A fali kapcsolót megnyomva a legközelebb álló eltűnik. Ekkor gyorsan fussunk át.
- A folyosón lesz egy kombinációs játék. Úgy kell átjutni, hogy a lyuk is eltűnjön és az ajtó is kinyíljon egyidejűleg.
- Sok földi kapcsoló tűzlabda-csapda. Kellemetlen, ha az erre-arra kolbászoló szörnyek hozzák működésbe.
- Az egyik teremben van 6 kapcsoló, szemben pedig egy fal. A fal cseles, ha át akarunk mellette menni, elénk ugrik. Ezt úgy cselezhetjük ki, hogy egy súlyosabb tárgyat ledobunk a fal előtti sor egyik kapcsolójára, ekkor a fal oda ugrik, és mi mehetünk békében.

DARKMOON 4.

Ebben a részben *Dram* bedobja legjobb poénját. *Khelben* képében jelentkezik, és egy jól elkészített szöveggel arra kér bennünket, ugyan haljunk már meg. Persze utána feléleszt — kapunk egy **Amulet of Resurrection**-t. Hm, demagógiából és népkábításból ötös, információelméletből kettes. Hát nem azt üzente *Khelben*, hogy megszakadt a kapcsolat??? Azért az amulettet megtartjuk.
Mindeme események után tüntessük el az üvegfalat a fent említett két kulcs használatával. Két kellemetlen szoba jön, helyváltoztató gödrök keserítik az életünket. Azért nem nehéz, de nem árt, ha gyorsak vagyunk.



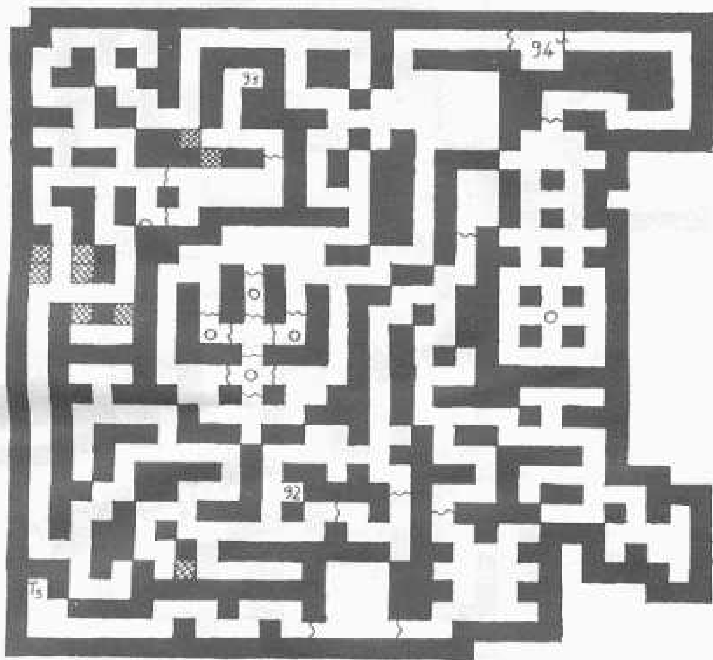
Hintek:
- Az egyik falban lévő lyukba a korábban talált **Starfire**-t krell beletenni, hogy az ajtó kinyíljon.
- A megjelenő *Khelben* csak álca!
- A falon lévő szörnyfejbe rakjuk bele a fogat.
- Egy teremben van 5 gömb a földön, 2 lyuk a sarokban és 4 üvegfal, mögöttük kapcsolókkal. A falak előtti 2 kapcsoló szabályozza, hogy melyik lyuk mögött jelenjen meg egy teleport. A középső kapcsolók azt szabályozzák, hogy ha bedobunk egy tárgyat a teleportba, akkor az melyik üvegfal

mögötti kapcsolóra essen. Minden belső kapcsolóra rá kell rakni valamit, hogy az itt lévő ajtó megnyíljon előttünk.
- A feljáratok után kétszer is van ilyen ugrálgatós ügyességi játék, 15-nél nagyobb DEX-üek ismét előnyben!

MEDÚZÁK SZINTJE

Nemsokára szellemekkel találkozunk, meg egy szoborfejjel. Ő a portása a medúzák szintjének, de az ő engedélyén kívül 6 db. csiszolt pajzsra is szükség lesz. Ez volt az ELSŐ, hogy végleg elakadtunk a játékban. Muszáj volt berhelni egy pajzsot, mert — mint az eddigiekből is kiderült — csak öt volt nálunk. A medúzák szintjén nincs semmi érdekes. Van egy észak felé vezető folyosó, aminek a közepén egy fordítómező van — erre kell továbbmenni. Hamarosan egy érdekes helyre jutunk. Medúzák mindenfelé, meg egy bezárt ajtó. A segítség értelmében egy-egy medúzát kell csalnunk a négy bukkanóra, **cast Hold Monster spell**, azután zárjuk be minden oldalról. Semmi gond, máris mehetünk tovább, az ajtó kinyílik. Egy csontokkal teli terembe jutunk. Egy karakterünk megjegyzése szerint: *„Szegények, itt haltak meg, mert nem vették észre, hogy a... falon van egy titkos kapcsoló".* A maradványok között vannak tekercsek, meg a Talon-kard markolata.

Továbbmenve egy nagyobb terembe érünk (itt szükség lesz a **tooth key**-re). Újabb szellemek keringőznek errefelé, de mi csak lépjünk rá nyugodtan a középen levő bukkanóra. Üvegfalak zárnak be hirtelen, és *Dram* kárörvendő arca jelenik meg. Csapdába estünk, hehe — aztán kinyílik alattunk egy gödör, és máris a fagyóriások telephelyére érkezünk.



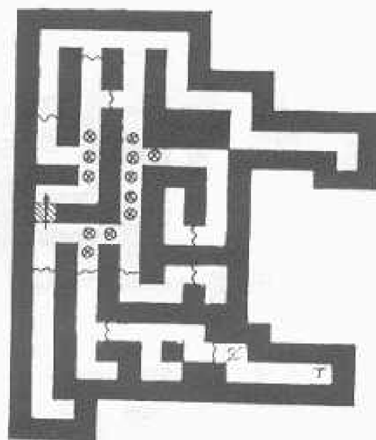
Hintek:
- A teremben, ahol a szobor van a falban, mindenki vegyen a kezébe egy tükörpajzsot, és menjen oda a szoborhoz.
- A falon lévő helyekre ezeket pakoljuk fel, s ha megnyílt az ajtó, vegyük le őket.
- Figyeljük gyakran az iránytűket!
- Ha rajtunk van a tükörpajzs, nehezebben változtatnak kővé minket.

- A pálya közepén a padlón van 4 kapcsoló, és odébb egy bezárt ajtó. Mind a 4 kapcsolóra rá kell hold monster-ezni 1-1 medúzát, majd becsukni utánuk az ajtót. Majd ők szépen rámásznak a kapcsolókra. Érdekes, hogy egy medúza nehezebb, mint 4-5 plate mail? Mert a cuccainkat hiába pakolnánk a kapcsolókra az ajtó valahogy nem akar kinyílni.

- Ezen a szinten van még egy Stone Dagger (tőr, barna a széle), amellyel máshova juttathatjuk magunkat a teleport alkalmazásakor.

A JÉGÓRIÁSOK BIRODALMA

Hatalmas öklük minden karakterünkön sebez (azért ez durva volt, ***SSI*** fiúk!). Az első elágazásban menjünk balra. Egy vándorló-gödrös részre értünk, jó nehéz átjutni, de nem lehetetlen. Menjünk a jobboldali folyosóra. Ismét gödrök. Lépjünk be a baloldali beugróba, nyissuk ki az ajtót, majd lépjünk gyorsan előre. Ezáltal az ajtó mögötti fagyóriás nem szorít olyan helyre, ahol gödörbe pottyannánk. A következő elágazásnál ismét balra, és hamarosan egy képet kapunk. Egy fagyóriást ábrázol valami pengével a kezében, versike is jár hozzá, jó idétlen *(Én kis fagyóriáska vagyok, szabad-e locsolni?)* Lényeg: megvan a Talan-kard pengéje is. Ezután egy portál elé jutunk, használjuk a kő-drágakövet (**stone gem**) és ennek is vége van.



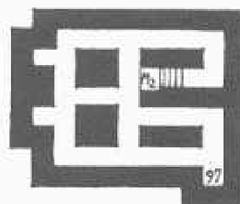
Hintek:
- A kedves kis óriások felaprítása után újabb ügyességi játék vár minket a padlón.
- A király szövege után megszerezzük a Talon kard harmadik darabját is. A teleport (tőrrel vagy gyémánttal kétszer) elvisz a papok szintjére, ahol is a **Crimson key**-s ajtó mögött lehet a kardot elkészíteni. Ez utána a miénk is marad.

ISMÉT A PAPOK SZINTJÉN

Keressük meg a piros zárat, és rakjuk be a **crimson key**-t. Eljutunk a Talon kard sablonjához, rakjuk bele a 3 darabot: szem (**Talon's Eye**), markolat, penge. Szabad az út, és a kard is a miénk. Bemenve 3 út fogad. Először lefelé induljunk, ahol egy jó kis tekercset találunk. Aztán a jobb oldali lépcsőn vánszorogjunk fel (vigyázat, van egy gödör előtte).

Hint:
- A bal oldali 2 kapcsolóra rá kell pakolni valamit, és így megnyílik a fal.

CRIMSON SZINT 1.



Fentről csak akkor tudunk visszajutni, ha a területen levő két kapcsoló lefelé állásban van. A háromszög alakú rekeszbe tárgyakat téve üveggömböket gyárthatunk. Ne essünk túlzá-

sokba, 3 elég lesz (bár ha *Murphy* törvényét is figyelembe vesszük...).

Hintek:
- A falon lévő háromszöggel a megszokott módon (kivéve **Magic Dust**) robbanó üveggolyókat lehet készíteni.
- A térkép mindaddig nem megfelelő, míg meg nem húzzuk a 2 kapcsolót.

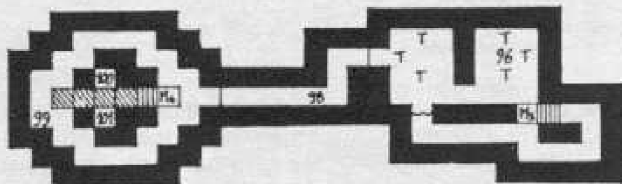
CRIMSON SZINT 2.

Ide a papok szintjéről a bal oldali felfelé menő lépcsőről juthatunk. A bal oldali lépcsőhöz vezető úton lévő bukkanókra rakjunk tárgyakat, hogy felmehessünk. Nemsokára találunk egy karmazsinos gyűrűt (**crimson ring**). A folyosókon **True Seeing**-et használva menjünk, így hamarosan újabb szinttel kerülünk feljebb.

Itt két szobában egy csomó teleport van. A továbbjutás egyszerű. Használjuk a beugró előttit, mire átkerülünk a másik szobába. Menjünk vissza, és rakjuk be a gyűrűt a megfelelő helyre a beugróban. Egy folyosóra teleportálódunk. Ez volt a MÁSODIK hely, ahol akkor még elakadtunk. A földön újabb gyűrűk vannak, de kezdetben egyszerűen nem tudtuk felvenni őket. Berheléssel csináltunk egy párat, aztán továbbteleportáltunk innen is **(a megoldás a hintek között — CoVboy)**. Egy kör alakú folyosóra jutunk, ahol egy pénz (?) hever. Hogy az mire jó... Ha be van kapcsolva a **True Seeing**, látjuk, merre kell menni — egy újabb lépcsőn felfelé.

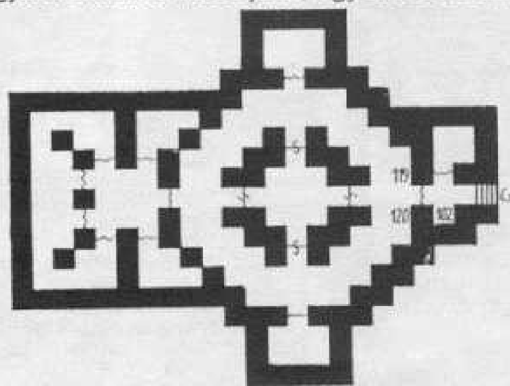
Egy nagyon különös terembe érkeztünk. A falak helye folyamatosan változik, így elég nehéz a mászkálás. Menjünk először jobbra, átlósan visszafelé. Egy lekicsinyített óriástól újabb verset hallhatunk, aztán kővé változtatják. Szegény. Jobbra-előre menve egy még szerencsétlenebb fagyóriással találkozunk, félig fává van változtatva. Érintsük meg (**TOUCH**), és miénk a sokat emlegetett érme (**COIN**). Egyenesen előre menjünk, és ismét lépcsőzhetünk, aztán berakhatjuk az érmét. Leütünk néhány mágnest, aztán máris egy olyan terembe érünk, ahol az üveggömbök tartói vannak, meg két kapcsoló. Az erőterek akkor tűnnek el, ha a két kapcsolót egyforma állásba tekerjük. Ha mindhárom gömböt bepasszoltuk a helyére, egy színes képsor tudósít arról, hogy az út nyitva áll felfelé. Fent úgy tűnik, be vagyunk zárva, de csak illúziófalak tréfálnak velünk. Itt észak felé kell menni. Az üvegfal (vagy valami olyasmi) úgy nyitható, hogy a rekeszekben lévő tárgyakra egy-egy **Dispel**-t szórunk. Még egy képsor *Dram* egyik teremtményének haláláról, és máris a legfelső szinten vagyunk. Menjünk bsira, és az ajtó után *Dron Draggore*, legfőbb ellenségünk fogad. Hm, ezt a poént nem lőjük le...

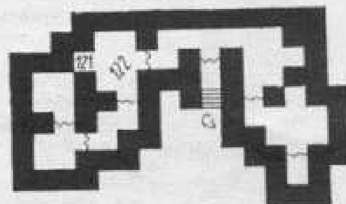
Ha legyőztük, *Khelben* jelenik meg. Közli, hogy az APEH-fiúk adócsalás címén elkapták az egész **Darkmoon**-maffiát, a **Waterdeep**-i önkormányzat meg szanálásra ítélte a templomot. Ezután a készítők névsora jön, de még valamit tartogatnak számunkra a fiúk: **HEROES OF REALMS**-karaktereink képe aranykeretbe foglalva. Jöhet az **EOB 3**...

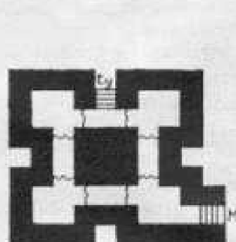


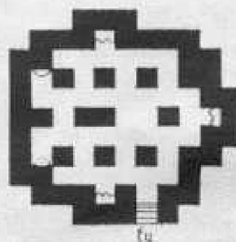
Hintek:
- A lépcsőn felmenve először teleportsorozatok következnek...
- ...ám még előtte érdemes felvenni a Sticky Paper-t (ragadós papír), később hasznos lesz.
- A **Crimson Ring** használata után rakjuk a földön csúszó gyűrűk mellé a ragadós papírt, így már felvehetjük a kis huncutokat **(HANCUTOKAT? Bocs Zsolti — CoVboy)**.

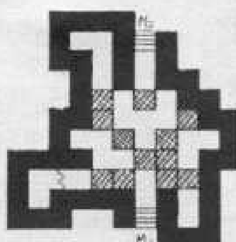
- Pár lépcsővel feljebb a hirtelen elénk ugró falakt úgy tudjuk kicselezni, hogy kétszer ugrunk eléjük.
- A fává változott óriást érintsük meg. Két érménkért egy harmadikat ad cserébe, ezt vegyük fel.
- Az egyik ajtó előtti két nyílás közül mindegy, hogy melyikbe rakjuk be a coin-t, az ajtó kitárul.
- A falakon lévő tekergetőket egy állásba kell rakni, így megszűnik az energiafal. A mögötte lévő tartóba rakjuk az üveggömböket.
- Miután fel lettünk szippantva, az ajtó melletti 2 háromszöget **Dispel Magic**-ezzük le és kinyílik az ajtó.
- Az agyszívókkal ne harcoljunk, úgy sincs náluk semmi.













Néhány általános HINT:
- Nem árt, ha a TRUE SEEING-et a játék folyamán állandóan BACKUPcsolva tartjuk, és mindegyik új szinten újra aktiváljuk. Sokat segíthet!
- Bizonyos zöld színű falaknak elég sok **Disintegrate** varázslat is. Ez is betesz nekik!

A leírás teljessé tételéért álljon itt néhány kiegészítés (Származás: ***Forgotten Realms Campaign Set, Cyclopedia of the Realms.*** ***©TSR 1989***)

Feketebotos Khelben Arunsun

26+ szintű varázsló, Jellem: Törvényes Semleges (erős jó tendencia), Isten(nő): Mystra; Ember, férfi

Eye of the Beholder II. (Amiga, PC)

*Khelben a **Sword Coast** leghatalmasabb és legbefolyásosabb főmágusa, és **Waterdeep** urainak egyike (bár ezt nem állítja nyíltan. Északon legtöbben azt gondolják róla).*
*A Hárfások (**Harpers**) szövetségese, fontos szerepet játszik a Lordok Szövetségének (mely **Silverymoon**-ból, **Sundabar**-ból, **Neverwinter**-ből, és Észak más „jó" városaiból, valamint **Waterdeep**-ből áll) egybetartásában, folyamatosan dolgozik a különféle események és irányzatok befolyásolásán, évekkel előre tekintve. Erdőjáró és festő, és sok figyelemreméltó mágus oktatója; részletesebben olvashatunk róla az **FR1: Waterdeep & the North** nevű füzetben. Megjelenését tekintve Khelben magas (186 cm), jó felépítésű, szakállas, fekete haja itt-ott őszül, és választékos modor jellemzi. Rendkívül bölcs, nem fölényes, és tökéletesen ismeri az északi emberek történelmét, tudását és mágiáját a barbarizmusból való kiemelkedés óta.*

A térképek jelmagyarázata, csak azért így, mert így még sosem volt, majd lapozgattok szépen!

Általános jelölések:

- ■ — Fal
- ▥ — Lépcső
- ▧ — Illúzió fal
- ▩ — Eltűnő fal
- Ajtó
- Titkos ajtó
- T — Teleport
- O — Kapcsoló a földön
- Kapcsoló a falon
- Kar a falon
- ⊗ — Lyuk a földön

1. Rock
2. Old Woman
3. Mage scroll of blur
4. Leather armour+2, rotterfood
5. Rusty dagger
6. Darkmoon
7. 2 arrow
8. Sir
9. Resurrection
10. Grey Key
11. 3 iron ration
12. Ration
13. Magicial Dust
14. Cleric Scroll of Neutralize poison, parchment, mage scroll of magic missile, copper key
15. Grey key
16. 2 grey key
17. Dagger+1
18. Parchment, horn
19. Mage scroll of lightning bolt, skull
20. Sling, cleric scroll of raise dead
21. Fernur
22. Skull
23. Complete set of elf bones
24. Mage scroll of invisibility
25. Lock picks, spellbook
26. Copper key
27. Magic mouth
28. Complete set of elf bones, parchment, magical dust
29. Mage scroll of imp. identify, copper key
30. 2 cleric scroll of create food
31. Spell book, skull key, iron rat., helmet, longsword+1, shield+1, plate mail+2
32. Robe+1, dagger
33. 2 cl. scroll of cure serious wounds, iron rat., helmet, sh. sword "sting"+2, leather boots, axe "the bolt"+2
34. Parchment, horn, 2 potion of healing, potion of speed
35. Parchment
36. Spider key, skull, potion of healing
37. Skull, staff+1, longsword "hath skull"—2, shield+1, bracers of prot.+5
38. Mage scr. of remove curse
39. Femur, spider key, rock, skull
40. Skull, helmet
41. Longsword, darkmoon key, chain mail, dagger, shield, femur
42. Leather boots, 2 dagger, 3 dart
43. Horn, Helmet, plate mail, potion of cure poison, leather boots, long sword
44. 2 femur
45. 2 rock, dagger "sa skull"+2, femur, skull
46. 3 iron rations, spider key
47. Robe, amulet, mage scroll of haste
48. Axe, stone gem, spider key, potion of healing, potion of extra healing, 2 arrow+2, darkmoon key, glass sphere
49. 8 arrow+1, bow, cloak "moonshade"+3
50. Horn, darkmoon key
51. Mage scroll of fireball, mage scroll of shocking grasp, mage scroll of detect magic, cleric scroll of raise dead
52. L. sword—3, mace "thumper"-2, dagger "yargon"—2
53. Long sword "hanger"—2
54. Wand of lightning
55. Potion of cure poison, femur, copper key
56. Polrearm+1
57. Mantis key
58. Mage scroll of dispell magic, mage scroll of blur
59. Iron ration
60. Copper key, mantis idol, fire sphere
61. 2 ratten food
62. Darkmoon key
63. 5 potion of cure poison, cleric scroll of raise dead
64. Bone key
65. Skull, femur
66. Ring of adornment
67. Mage scroll of disintegrate
68. Bow, pot. of extra healing, parchment, 3 arrow+1
69. Dagger, femur
70. Bracers—2, 2 femur
71. Halberd+2, shield+3, crystal hammer+2, 2 dagger, staff, potion of healing, leather boots
72. Iron rat., rotten rat., femur
73. Mace, mage scr. of fireball
74. Skull, femur, waqnd of dispel magic
75. Chain mail, rations, ring of sustenance
76. 3 potion of healing
77. Polished shield, mage scroll of hold monster
78. Soul gem
79. Body gem
80. Heart gem
81. Crystal key
82. Amulet of life
83. Crimson key
84. Polished shield
85. Shell key, mage scroll of improved invisibility
86. Eye of talon
87. Shell key
88. Crystal key
89. Brahma's boots, mage scroll of ice storm
90. Starfire, mage scroll of stone to flesh
91. Polished shield, Johanna's cloak+2, parchment
92. Tooth
93. Mage scroll of invisibility 10' radius, stone dagger
94. Femur, hilt of talon, mage scroll of fl. to stone, skull
95. Talon's tongue
96. Sticky paper
97. Fire sphere
98. Mage scroll of fear, crimson ring
99. Mapaj
100. Shall rejoice, robe+2
101. Plate mail+3
102. Stone cross
103. Skull key
104. Potion of vitality, potion of cure poison
105. Blue gem
106. Red gem
107. Green gem
108. Copper key
109. 2 dart, tropelet seed
110. 8 iron ration, two handed sword, tropelet seed
111. Wand of masgic missile, mage scroll of lightning bolt, tropelet seed, 3 potion of extra healing, potion of vitality
112. Cleric scroll of raise dead, two handed sword+2, plate mail+3, parchment, ring of odornment
113. Axe—2
114. Leather boots, polearm "leech"—2, banded armour+2, short sword+3
115. Two handed sword+3
116. Dragon skin+4, short sword+2
117. Ring of feather fall, crystal key
118. Mage scroll of true seeing
119. Amulet of life
120. Amulet of death
121. Oltár
122. Dron

És akkor a berhelés PC-re...

Töltsünk be egy Berh-O-Matát (pl. ***PCTOOLS***). OBDATA0...5.SAV file-okban vannak a kimentett játékállásaink. A karaktereink adatait hamar megtalálhatjuk, mindegyik duplán szerepel. Ezek közül az erőt felírhatjuk 24 (hex 13)-re, de ekkor az erővel nyitható ajtókat (a tesztnél van az utolsó ilyen) nem tudjuk kinyitni. Ha az erőnk nem 18 (hex 12), ne írjunk százalékot (ott van az erő után). A HP-nk és az EXP. pts. is itt van az elején, az utóbbi nincs duplán. A tárgylista az első karakternél a blokk alsó sorának kb. közepén kezdődik. Ha az első karakternek csak egy tárgyat rakunk be, megtudhatjuk a kódját, és sokszorosíthatjuk. Ezt még az ***EOB 1***-ben célszerű megtenni, mert ott van a legjobb fegyver (Severious+5) meg egy-két más jó dolog is. Vigyázat, egy tárgy két byte-ot foglal le, és a második általában 00. Na, sok szerencsét meg minden. Ja, még egy dolog. Ha NP-nket magasra írjuk (pl. OF00=4095), nem hat ránk dezintegrálás, de ekkor csak **HEAL**-lal gyógyulhatunk, mert pihenéskor a pap nem gyógyít a berhelt karakteren.

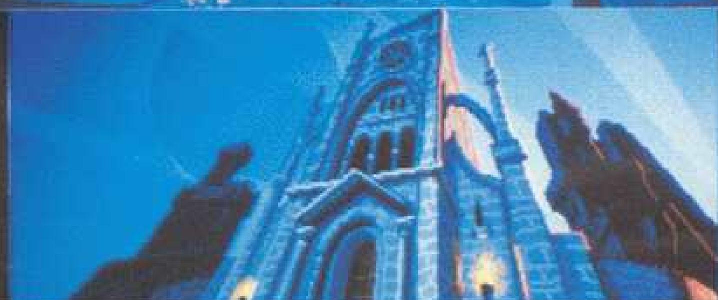
Thanx minden kis apró tippért, ötletért, hintért a következőknek: EOB I. ügyben: **Hajmási Zoltán, Kéri András, Spillenberg György**; EOB II. megoldásában: **Felvégi Csaba, Kadocsa Krisztián, Koska István, Magyar András, Szlovák Szabolcs, Toppantó András, Váradi Gergely**; EOB II. térképek megszenvedésében: **Kádár László, Kőrös Péter**; A stilizálásért és formába öntésért: **CoVboy**;

A legfőbb köszönet magamnak: *JOHNNY (Endreffy János)*

Eye of the Beholder II

The Legend of Darkmoon















































Eye of the Beholder III





















































Darkmoon templomának kipucolása után *SSI*-ék úgy gondolták, egyedül is megérik a pénzüket, úgyhogy a ***Westwood*** kapcsolatnak búcsút mondtak. Senki ne lepődjön meg tehát az animációk minőségének romlásán, csakúgy mint a grafikus effekteken, de legalább megtudhatjuk, mire is képes a ***Strategic Simulations Inc.*** egyedül. Az eredmény: ha nem is szenzációs, de kielégítő lett, a hangok pedig kifejezetten jók. És már a harmadik, befejező résznél tartunk abban a sorozatban, ahol másodszorra sem bukkant elő még egy kis felfújhatós beholder sem.

Történetünk a szokásos kocsma/fogadó motívummal kezdődik, ahol békés hortyogásunkat egy berobbanó, hosszúkörmű figura zavarja meg. Nem csoda, hogy rögtön hősökre lelt, mert az ivók telis-tele vannak ilyen alakokkal. Egy papírtekercset lobogtatva lefékez asztalunk előtt, s átadja ismeretlen megbízójának kérését, miszerint a régen romba dőlt várost, **Myth Drannort**, egy ritka gonosz lics uralja, s nála van egy ritka hatalmas artifact (mint minden artifact), egy ritka KÓDEX. Nekünk ezt kellene visszahozni (milyen ritka nagy fantáziájára vall a készítőknek!), s a licset eltakarítani. Aztán gyorsan elteleportál minket a legközelebbi buszmegállóba.

Szegény **Myth Drannor**! Már hányszor szabadíthatták fel mások, ha csak az **SSI**-éknek kétszer kellett feldolgozniuk a témát, miszerint az elesett metropoliszban gonosz dolgok történnek, és valami fertelmes oltárokat kezdtek el felállítgatni. Egyszer már raksashákat hasogatva kellett megszabadítani a helyet *Tyrantharaxus* (vagy mi a neve) oltárától (***POD***), most meg... Nos, nem lőjük le a „fordulatot".

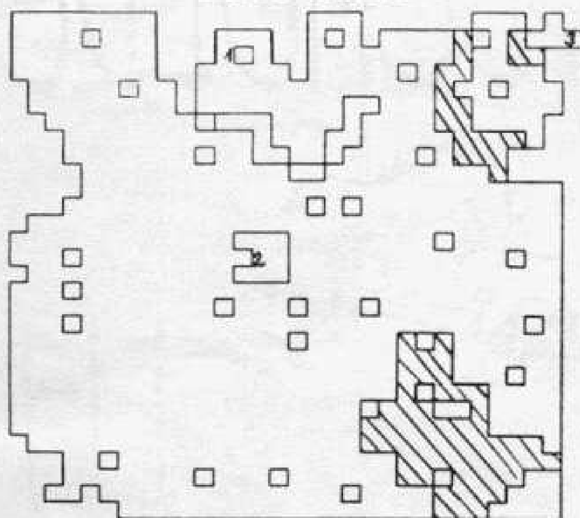
Öröm, hogy ez is 2nd edition (természetesen, mint mind a 3 rész), mellette pedig elérhetőek a legmagasabb szintű varázslatok. Mind a player-szes, mind pedig a tomás mágiák egy része elérhető, itt-ott egy kis módosítással (pl. a **Sol's Searing Orb** valójában 6. szintű papi, míg itt 5. szintű, de van is benne valami igazuk, mert a 6. szintűekhez képest elég unalmas). Telis-tele cool varázscuccokkal, majdnem mindegyiknek külön neve, személyi száma és negyedéves buszbérlete is van. A fejlődés egészen a huszadik szintig meg van oldva, de attól nem nagyon kell tartani, hogy 3-4 szintnél többbet valaki is lépne, mert az XP-kkel igencsak szűkmarkú. Valószínűleg a részfeladatok teljesítésért járó tapasztalatokat „elfelejtették", míg csak azok adtak egy kis lökést a ***DQK***-ban, és a ***POD***-ban. A szörnyek igen változatosak, jópár nem is eredeti **MC**-s. Az is meglehet, hogy a nem annyira régen kijött ***Monster's Manual 2nd edition*** (igen, második kiadásos!) új szörnyhalmazaiból válogattak. Ha új karaktereket kezdünk, figyeljünk arra, hogy szintkorlátok vannak, és nagyon is zavaróak, másodsorban pedig nyugodtan megfeledkezhetünk a tolvajokról, mert egyik képességükre sem lesz szükség a játék folyamán (ha a **BACKSTAB**-et nem nézzük, mert az csak nagyon ritkán jön elő, s akkor is az első sorba kell átdugnunk a tolvajt Ez persze elég gond, főleg azoknak, akik tovább akarják vinni embereiket az első részből, mivel ott még nagy hasznuk lehetett (persze csak a zárnyitásra gondoljunk, mert minden más képessége — kivéve **BACKSTAB** — már akkor is haszontalan volt), a másodikban egy kicsit kevesebb, itt pedig teljesen nulla. Egyik zárat se lehet kinyitni szimpla zárnyitóval (legjobb tudomásunk szerint), arról nem beszélve, hogy az utánpótlásuk (új lockpickerek) nincs megoldva (max 1-t vehetünk fel, a harcos/tolvaj törpéntől). Tehát most ismét előjön az, amit a ***POD***-ban mondtunk (és még mindig fenntartunk), hogy a legjobb, ha mindenki ember. Igencsak kellemetlen, ha a karakterünk megreked a szintlépésben, legyen az tünde vagy félszerzet. Esetleg multikasztokkal érdemes próbálkozni, mert azok magukban is elég lassan fejlődnek ahhoz, hogy ne legyen probléma (lásd *Father Jon* féleff

pap/varázslót). Apropó: újítás, hogy ha bal gombbal nyomunk egy karakter nevére, sárgára vált, s megjelenik egy új menüpont: **ALL ATTACK**. Ha azt aktivizáljuk (vagy **SPACE**), akkor minden sárgával jelölt figura eldobja vagy használja a kezében lévő fegyvert (varázsvesszőt sajnos nem).

Kezdjük ...

Huhogás, nedves talaj, hullabűz és szédülés rontja közérzetünket, de ha esetleg ezt még kibírtuk volna, akkor szürkés **GRAVE MIST**-ek fognak állandóan kötekedni. Elég sok van belőlük, de nem túl nagy ellenfelek. Egy parkosított külvárosi temetőben vagyunk, ahol zavar minket a fák morcos susogása. Na, ezt fel kell vidítani egy kis fejszecsattogtatással és jóízű nótázással. A nótázással nem lenne gond, de a fejsze hiányzik. Vagy mégse? Keressünk csak kincseket:

ERDŐS TEMETŐ



1 — kajaadag (4 db); gyógyital — POT OF HEALING (3); +2-es tőrök (2); buzogány +2; PLATE MAIL +1; CHAIN MAIL; köpeny; balta +2 (!) Suhogtassuk csak meg, jobban szól, mint az a +1-es rövidkard. Ezzel egyik karakterünk kezében, belekezdhetünk cellulózgyárunk alapjaiba, írtsuk ki, amit lehet (pár fejszecsapás elég, a csíkozott részek jelölik a kitermelhető helyeket). Egy-két újabb dologra is akadhatunk:

3 — MAGIC MISSILE varázsvessző; FIREBALL varázsvessző Időközben a helyi rendfenntartók, a Myth Drannori Lovagi Torna Club (MDLTC — 1550 + T100) lelkes edzői fognak belénk kötni a tagsági miatt. Egy kis gonosz-elleni-harc szöveg lehűti őket, s minket meg békében hagynak. Ha valaki máris túl erősnek érezné partiját, vagy sok-sok XP-t szeretne gyűjteni, a következő helyet ajánlhatjuk:

2 — MAUZÓLEUM. Hosszú, de opcionális hely, az erdő közepén. Ide tényleg csak izmos csapattal szabad bétévedni, mert másodpercek alatt otthagyhatjuk kivert fogainkat. Esetleg később is vissza lehet ide jönni. Ha úgy döntenétek, hogy bementek, akkor olvassátok el a következő fejezetet, ha nem, akkor LAPOZZATOK A 124. oldalra.

— 124 —

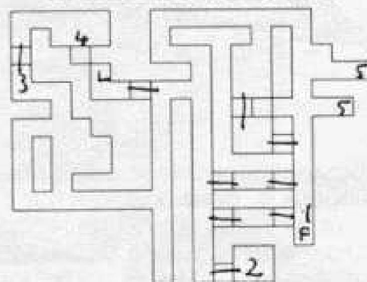
Ez egy FÉLELMETES fantáziajáték! A főhős TE vagy. TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, de bárhogy is, Kalandod itt véget ér!

KÖVETKEZŐ FEJEZET

A mauzóleumba bejutva kéjes kacajokra és sóhajokra figyelhetünk fel, mindenféle alapzajt elnyomva. Most az előtérben állunk, ahol csak egy tábla és négy lépcső van. A tábla szerint négy csontot kell lefele fordítanunk, hogy megnyíljék az út. Egy-egy csont természetesen egy-egy szint végén található, ezeket a szinteket pedig egy-egy lépcső alján találhatjuk meg. Amíg ezt a 4 csontot meg nem forgattuk, csak kétféle szörny fog felbukkanni, **SWORDWRAITH** és **UNDEAD BEAST**. A **SWORDWRAITH** a csontvázas figura, csak +2-es (vagy jobb) fegyver sebzi, úgyhogy ellene ajánlott az egyik +2 buzogányt felhasználni, inkább, mint a +1 ssword-öt. Sikeres találata egy erőpontot elszív, ami pihenéssel visszajön (ha persze mindet elszívja, a karakter hulla). Bővebben: lásd **MC 5 — GREYHAWK**. Az **UNDEAD BEAST** ellen meg még kevésbé használjunk vágó- és szúrófegyvert, mivel ezek csak bónuszt (erő+mágikus) sebeznek rajta (elméletileg), de egy buzogány azért jól odatehet neki. Eközben irtózatosokat söz embereinkre, úgyhogy nagyon vigyázzunk rájuk (mágiaellenállása is szép). Lásd **MC 4 — DRAGONLANCE**. Mint mindenkit ebben a nekropoliszban, ezeket is lehet turn-ölni, de nem sokra jó, mert ugyanúgy visszatérhetnek. Mindenhol lesznek még ki-be huzigálható urnás-edények, amelyekből nyitott állapotban a poron kívül rossz lények is kiszállnak (ergo ha nem akarunk harcolni —> csukjuk be).

Az első szinten egy kis utalás a **PRAYER** scroll meg a felirat, mert ha bemegyünk egy ajtón, elteleportál minket. Lőjük akkor el azt a fránya **PRAYER**-t, s ki is szabadulunk börtönünkből. Az ***SSI***-ék hogy kifundálták! Keressünk egy lejárót! Ugorjunk bele egy nagyot, de itt jobb, ha óvatosak leszünk, mert keresztül-kasul tűzgolyók repkednek. A meleg helyzeteket kikerülvén egy karhoz jussunk el, amit meghúzva egy kulcsot tehetünk zsebre (**HOLY KEY**), s ezzel az **ANKH**-zárat nyithatjuk ki. Ott is lesz egy rejtett gombos fal megett a csont(kar), rántsunk rajta egy nagyot.

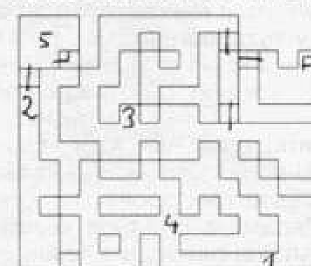
MAUZÓLEUM LEVEL 1.



1 — „PRAY FOR THE DEAD" — *„Imádkozz a meghaltért"* — papi scr. **PRAYER**
2 — **POT OF HEALING**, papi scr. **RAISE DEAD**
3 — Kulcslyuk (szent kulcsé) — ankh-forma
4 — Rejtett ajtó és kapcsoló
5 — Urna

A második szint sem sokkal nehezebb, csak egy „trükkös" platósor nehezíti dolgunkat. Itt ne tegyünk semmit az első és a negyedik taposóra (tehát a többire igen), s akkor nem fog minket se visszateleportálni, se leköpködni. Lesz két titkos gomb is, meg egy kulcs és a hozzávaló zár.

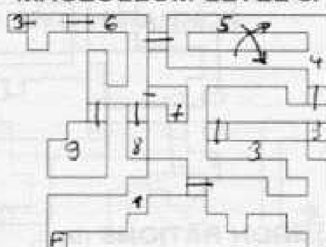
MAUZÓLEUM LEVEL 2.



1 — Platósor
2 — Kulcslyuk
3 — Urna
4 — Titkos gomb —> kulcs
5 — Rövid kard +2, Rövid kard -2 („Maggot" a keresztneve); titkos gomb —> kar

A harmadik is csak egy kicsit bonyolultabb: lesz egy felirat, miszerint *„BE QUICK OR DEAD"*, azaz megengedett legalacsonyabb haladási sebesség 45 kép/sec. Legyünk is gyorsak, s miután a platóra léptünk, keressünk a baloldali falon egy kart, amit rántsunk meg, vagy egy adag tüske a visszapasszírozza embereinket. A másik nehézség az lehet, hogy nem találunk egy rejtettebb gombot, amit megnyomva az a két nyíl jelölte teleport eltűnik; s az ott kecmergő monstereket szétvagdalva egy újabb szent kulcsot tehetünk el, amit a közeli zárban hasznosíthatnánk. Az ajtó mögött a harmadik kar.

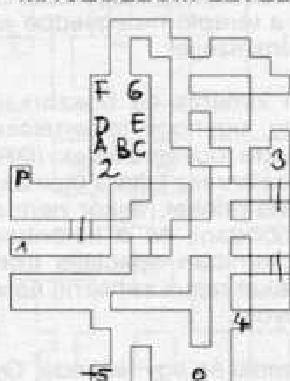
MAUZÓLEUM LEVEL 3.



1 — óriáserő-ital
2 — Plató (*„BE QUICK OR DEAD"*)
3 — Kar
4 — Teleportokat kikapcsoló kallantyú
5 — Kulcs (szörnynél)
6 — Zár
7 — Zsebkönyv, robbanó runákkal
8 — **WALL OF FORCE** varázsvessző
9 — papi scr. **RAISE DEAD, POT. OF HEALING**, kajaadagok

Negyedik szint. Egy kis szórakozás karokkal, majd ha már mindegyik előbukkant, akkor a következő állásba tegyük őket a továbbjutáshoz: **A — fent, B — fent, C — lent, D — fent, E — fent, F — fent, G — fent, H — lent**. Ha ez nem jött volna be, akkor bocs, de mi nem sok logikát láttunk benne (vakszerencse). Ezután már csak a szokásos kar, gomb, rejtett gomb, kulcs, zár, s végül lekattinthatjuk az utolsó csontot is.

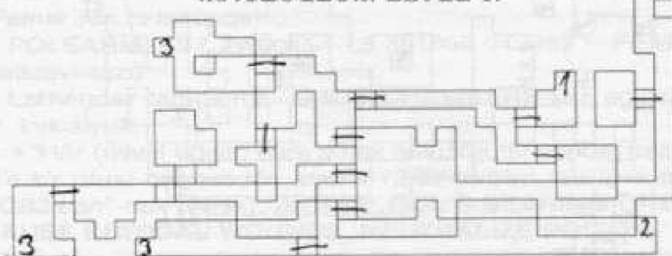
MAUZÓLEUM LEVEL 4.



1 — Mage scr. **PROT FROM PARALYSIS**
2 — Kar
3 — Rejtett gomb —> kulcs
4 — Urna
5 — Zár
6 — Kar (meglepetés, mert nincs rajta a térképen)

Végre továbbmehetünk! A sok lejárat közül válasszuk mondjuk a jobboldalit. Új szerzeményekkel is találkozhatunk, ezek a **SHADOW**-k (árnyak), amik leírását természetesen nem kell elmondnani, hol találhatjuk, annak, aki még ezt sem tudja, elég annyit, hogy gyengus, de erőt is tud szívni. Persze járnak hozzá új hangeffektek is. Hamarosan egy másik, de jóval veszélyesebb alap-undeaddel is megismerkedhetünk, amely mindig is közel állt az emberek szívéhez, a **WIGHT**. Szintszívó képessége miatt nagyon gyorsan intézzük el, vagy ha sokan vannak, akkor egy **NEGATIVE PLANE PROTECTION** ideiglenesen (egy csapásáig) védelmet nyújthat. Ezek a hullazöld mukik kócos sëróval. A hatos szinten három botdarabkát kell összegyűjtenünk, mindegyiket egy-egy út végén szerezhetjük meg, a különböző utakat pedig a platóra lépkedés irányának változtatásával érhetjük el. Ennyit a hatos szintről.

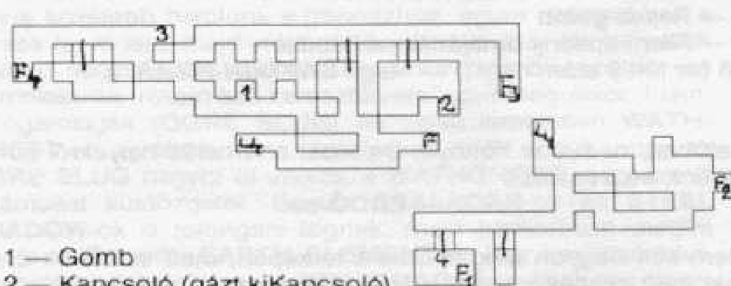
MAUZÓLEUM LEVEL 6.



1 — Papi scr. **CURE SEROIUS WOUNDS**; kaja (2); **TRIDENT** +3 (*„Revko, a kamionsofőr"* névvel)
2 — Mage scr. **FIREBALL** (hűha!); kaja (2)
3 — Botdarab(ok)
4 — óriáserő-ital; mage scr. **FIREBALL** (hűhahűha!)

Most ne a hetesre, hanem a nyolcasra menjünk. Itt lesz a gömb, ami pont a pálcikák tetejére illik. Lesz egy gázkamra is.

MAUZÓLEUM LEVEL 8.



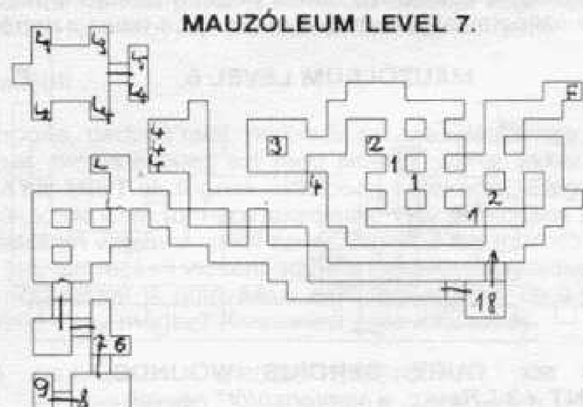
1 — Gomb
2 — Kapcsoló (gázt kiKapcsoló)
3 — Gömb (**ORB**) — rejtett gomb
4 — Visszajön minden szörny, ha odalépünk

Felkereshetjük végre a hetes szintet is, ahol nem ártana összeállítani a botdarabokat meg a gömböt. Egy *Isharn Hammerfell* nevű pajtást is találhatunk, akit a klánja küldött ide csapattársaival, hogy megnézzék a helyet, de az árnyak mindannyiójukat leméstárolták, csak ő maradt. Pont egy kínos helyzetben, kajalopkodás közben akadunk belé. Ha memóriánk nem csal 8/9-es harcos/tolvaj törpe. Esetleg hasznos csapattárs lehet. Lesz egy erőfalas rész is, amit karokkal lehet tologatni, csak az a gond, hogy ha egyszer eltoljuk, akkor az összes fegyverünk és páncélünk elteleportálódik egy nem messzi helyre, s puszta kézzel (és puszta varázskönyvvel — szent szimbólummal) kell megküzdenünk a shadow-tömeggel. De még egy kattentás után a fal teljesen eltűnik, a botkészítő-automatát pedig elérhetjük. Pakoljunk bele mindent a helyére (a gömböt a legtetejére, a három pálcikát alá), majd menjünk ki, és vissza. Különös szerzemény! Ha papunk jól megmarkolja, akkor hajlandó teljesen visszaadni az elvesztett szinteket... Nem kell elmondnani, hogy sok **WIGHT** után mennyire nem árt, főleg, hogy a játékból a **RESTORATION**-t mint 7. szintű papi varázslatot kifelejtették. Utolsó feladatunk itt, hogy a valamikori nagy védő, *Fflar* kapitányt végső nyugovóra térítsük. Ahhoz, hogy bebizonyítsuk neki halotti mivoltát, egy névtáblára lesz szükségünk, amit zárt ajtók mögött találhatunk (a zárhoz a kulcsokat pedig gombok nyomkodásával szerezhetjük meg).

Fflar kapitánynak pedig adjuk be a sódert, miszerint ő, a nagy hős, elesett egy nagy-nagy csata végén, és nagy-nagy sírások közepette nagy-nagy seregével együtt nagy-nagy mauzóleumba dugták porhüvelyüket. *Fflar* megnyugszik, s elnyug-

szik. Béke poraira, mi pedig egy új talizmánt is nyerünk a dolgon, aminek annyi a haszna, hogy nem kell majd az örökégő fáklyát használnunk a következő helyszínen, az erdőben.

MAUZÓLEUM LEVEL 7.



1 — +1 bunkó
2 — *„DO NOT TOUCH"*
3 — Rúnás fal, az összeállító hely a **ROD OF RESTORATION** számára
4 — Urna
5 — Gomb, ha benyomod, leesel
6 — Gomb (lent kulcs)
7 — Kulcslik
8 — Rejtett gomb
9 — *Fflar* kapitány urnájának névtáblája
18 (ez jön 9 után, nem?) — Maga ***CAPTAIN FFLAR***

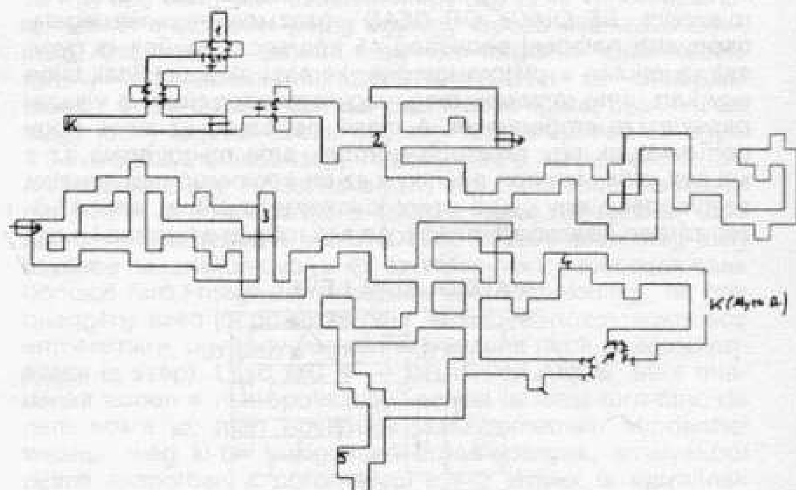
Valóban, nem volt könnyű. De most a temetős helyekről kerüljünk be a tisztább

3 — ERDŐ-be.

Nem kell nagyon meglepődni a térképén, mert itt ***SSI***-ék direkt meg akarják keverni a játékosokat, szóval vannak kis ugrások, ezért a nagyobb bozótosokról nem is tudunk látképet nyújtani. Sokszor lesz olyan, hogy előrébb lehetne menni, de pár fa akadékoskodik, ezeket vagy el kell kergetni az Örökké Égő Fáklyával, vagy megbeszélni velük a dolgot a **TALISMAN OF FRIENDSHIP**-pel. Az eredmény mindig ugyanaz lesz. Nem messze a bejárattól *Delman Rallyhorn* vagy hasonló nevű tünde kaszáló kószálóba is belebotolhatunk, aki nagyon azon van, hogy felajánlja szolgálatait. Régóta ebben az erdőben irtja a gonoszt, és nagyon vágyik egy csodás kardra, ami valaha *Fflar* kapitányé volt. Eleinte jó lesz harcosnak, de később igencsak zavaró lesz majd, ha minden egyes rajta bevitt találatnál átalakul albínó tigrissé, s úgy fog vagdalkozni (weretigris). Jó, lehet, hogy így 19-es lesz az ereje, de csak varázsfegyverrel sebezhető figurák ellen mit sem ér. Azonkívül átalakulásakor mindent eldob a kezéből. Tizenkettes szintű ranger. Kétféle monster fog az utunkba akadni, pár minotaurusz röfög (ezekről nem lehet sok különlegességet elmondani, de ha valakit érdekel => **MC 1**). Ám annál izgalmasabb a **GREATER FEYR**. Eléggé ismeretlen, de cool szörnyike, egyenesen az **MC 11 — FORGOTTEN REALMS** II-ből. A nagyobbik fajta 4x2d6 (8-48) HP-t sebez, azonkívül szeret láthatatlan lenni, és pár kis érzelemkontroll-képesség is segíti. Rémálmokból és rosszakaratból lettek. Persze hiperalacsony (—2) AC és elég magas (40%) MR.

Először akkor szerezzük meg a fáklyát, majd nézzünk a kincsek után. Igen sok hasznos dolog van a bozótosokban is, és ahhoz, hogy innen kimehessünk, át kell az alsón is menni.

1 — **EVERBURNING TORCH** (Örökké Égő Fáklya)
2 — *Delmair*
3 — +2 nyílvessző (6); **CHAIN MAIL** +4; íj; +2 hosszúkard
4 — **NECKLACE OF ADORNMENT**, +3 kétkezes kard; **PLATE MAIL** +2; **CONE OF COLD** varázsvessző



5 — nyílvessző (6); **IRON RATIONS** (9)

A dzsumbujokban van még elszórva:
RING OF WIZARDRY (5. szintűeket duplázza)
GAUNTLETS OF FIRE GIANT (22-es erőt ad)
MAGIC MISSILE varázsvessző
LEATHER ARMOR +2

Innen pedig DK-re van a kijárat, ahol egy vénember szelleme libben a látótérbe, s számonkéri tőlünk a legvagdosott fákat (valószínű, akkor druida volt a szentem). Persze ezt is elég lesz megnyugtatnunk, de ő egy próbát ajánl fel, ahol ki kell választani egy megfelelő könyvet a listájából. Ha nem nyert, még van 2 próbálkozásunk, de rossz esetben szintet is veszt emiatt emberkénk. A megfelelő könyveket foglalkozás és jellem is választja, de pl. Hammerfell barátunk nagyon örült a ***„BOOK OF ADROIT DEEDS"***-nek. Most majd elvezet minket az elesett város romjaihoz.

A kicsit borús helyet feldobhatjuk, ha vérrel kenjük össze a falakat (lehetőleg nem a sajátunkkal). Lesz rá lehetőségünk. Később átmehetünk a templom-negyedbe is, ahol újabb létformákat szaggathatunk széjjel.

Ebben a negyedben kimérák és boszorkák vannak, mindegyik elég alapszörny, úgyhogy ismertetésükre nem térünk ki. A boszik kinézetükre ugyan zöldek (**GREEN HAG**), ám többi tulajdonságaik az annisz fajtára utalnak (pl. sebzés). Ha több kiméra körbeállna minket, akkor nem árt (meg máskor se) egy **HASTE**-t elmondani, és itt különben sem öregít karaktereinken. A templomban speciális trollok (szúró/vágófegyver nem nagyon akar rajtuk sebezni) és wyvernek (azok a mérgező papírsárkányok).

Lesz két NPC, egy saurial és egy féltünde. Gy.k. a saurial egy újonnan felkapott ***Forgotten Realms*** faj, amelyet *Moander* (teccik tudni, aminek holttestét a **POD**-ban lerajzolták, s ahol túrkálni is kellett!), a gonosz isten használt, mint rabszolgákat. Valójában megeshet, hogy ez is csak az amerikai dinoszaurusz-kampány keretében került ide, ami igencsak divik, lásd ***Jurassic Park*** könyv/film, új (és tipikusan haszontalan, felesleges) dinoszauruszos rajzfilmek tucatjai (sőt, ürdinoszauruszok, meg minden egyéb). Ha valaki többet akar róluk tudni, az olvassa el az **MC 11**-et, és a **COMPLETE BOOK OF HUMANOIDS**-ból a rájuk vonatkozó részeket. Valószínűleg a **BLADEBACK** alfaj egy képviselőjével állunk szemben, de ezt csak osztálya miatt gondoltuk (külsőre ugyanis egy kicsit más). Nem túl értékes tag, *REX* a neve, és vagy 9-10. szintű pap. A másik *Jon* atya, akinek minden vágya, hogy a megszentségtelenített **Lathender** templomot kipucolhassa, de ebben egyedül nem elég erős. Ha valakit, akkor őt viszont érdemes magunkhoz vennünk. Cool pap/mágus. És jó nagy szakálla is van.

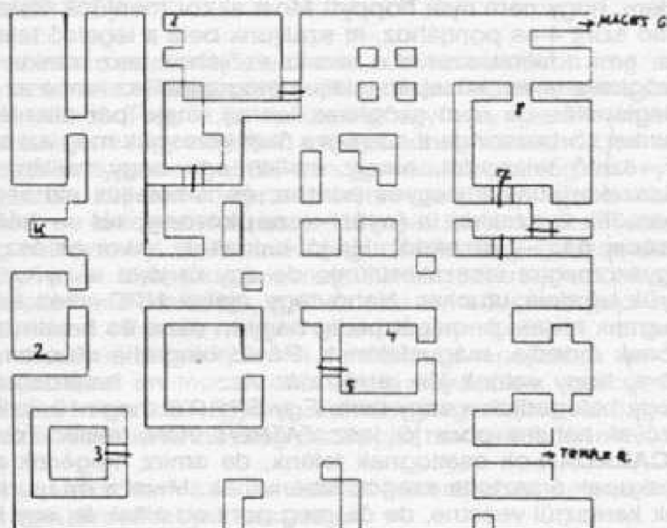
Mindenképpen szedjünk össze egy gyémántot, egy **FEAR** varázsvesszőt, és egy kristálykulcsot. Most keressük fel a Jégtermeket (**ICE CHAMBERS**), amihez az utat az előbb említett kulcs nyitja. Ott lesz egy niche, ami üresen tátog, de mellette egy szöveg segít minket az eligazodásban:

„ICE COVETED ICE" — Tegyük bele a gyémántot a niche-be;

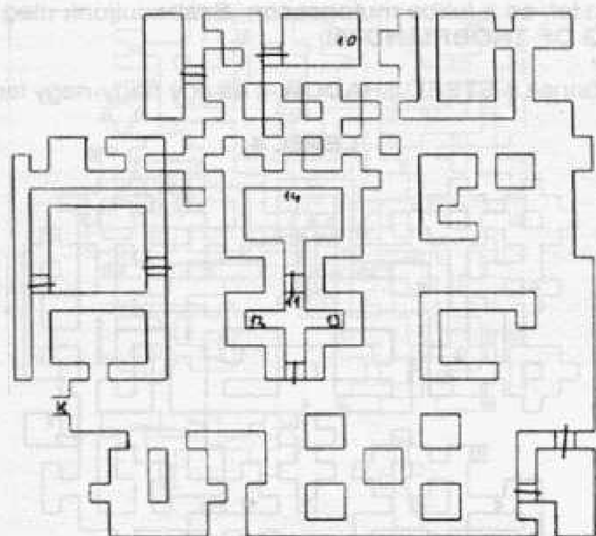
„DO YOU FEAR FOR YOUR CHILD?" — Dobjuk a niche-be a **FEAR** wandot;

„CHOOSE WISELY" — Vihetünk pár cuccot, amit esetleg erőtér véd, oda egy **DISPEL MAGIC**-et nyomassunk, majd miénk minden, kifelé pedig a teleporttal ugorhatunk.

MYTH DRANNOR



TEMPLE QUARTER



1 — +3 rövidkard **„Frostbite** — ami elérhető; Fogy. ár: 1650 Ft" névvel; **FIRE RESISTANCE** gyűrű; mage scr. **HOLD UNDEAD, HOLD PERSON** (2), ***HOLD TÖLTE***, **PROT FROM PARALYSIS**; kristálykulcs; ezekre **DISPEL MAGIC**-et kell nyomatni

2 — Mage scr. **REMOVE CURSE, IMPROVED INVISIBILITY, WATER BREATHING, SLOW, INVISIBILITY 10'**

3 — Itt van *Rex*, a saurial (hogy ez a latin milyen világnyelv! **Krynn**-től egészen az alternatív **FR** létsíkokig beszélnek így)

4 — **SPLINT MAIL**; +3 pajzs; **BLACK HAMMER** +3 (visszajön, ha eldobod); **BLESSED HOLY SYMBOL**

5 — Papi scr. **CURE LIGHT WOUNDS, CURE SERIOUS WOUNDS** (2); mage scr. **HOLD UNDEAD, FLESH TO STONE, HOLD MONSTER**

6 — Papi scr. **NEUTRALIZE POISON, AID, PRAYER, CREATE FOOD & WATER, SLOW POISON**; mage scr. **POWER WORD STUN, MORDENKAINEN'S SWORD, FINGER OF DEATH, ACID STORM, TRUE SEEING**; gyémánt

7 — **FEATHER FALLING** gyűrű

8 — +2 buzogány; −3 buzogány; **HELM OF UNDERWATER BREATHING**; pajzs; **PLATE MAIL** +3; **PLATE MAIL** −2

9 — *Father Jon* (a féltünde)

10 — **POLEARM** +3 („Zymoks — 9 391060 042352"); **FEAR** varázsvessző

11 — **Lathender** temploma — **ICE CHAMBERS** (az egyik); kr. kulcslyuk

12 — +3 tőr (nevet ugyan nem adtak neki, de mi mindig csak *„Te kis plusz hármas tőr, amit a 12-es helyen találtunk az EOB3-ban"*-nak hívtuk); papi scr. **SOL'S SEARING ORB, CAUSE CRITICAL WOUNDS, NEUTRALIZE POISON**

13 — +3 tőr (ennek sincs neve, de mindenki kitalálhatta, hogy miért pont ***„Éljen-a-CoV"***-nak neveztük el); papi scr. **HEAL** (3)

14 — Niche: **CONE OF COLD** varázsvessző (3); **NECKLACE OF FEAR** (2); **NECKLACE OF FIREBALL; BRACERS OF PROT** +2

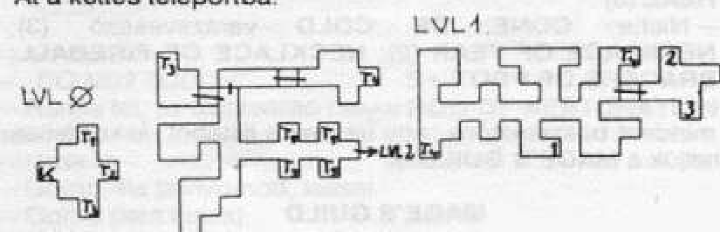
Ha mindent beszereztünk, ami tetszett a listából, akkor felkereshetjük a **MAGE'S GUILD**-et.

MAGE'S GUILD

Egyre közelebb hatolunk a gonoszhoz, egyre nehezebbek a részek is. Itt lesz majd valahol *Acwellan*, a lics, aki (egyesek szerint) nagyon nem ideillő. Ehhez dungeon-ök tucatjain és vízmolekulák trillióin kell keresztülverekedni magunkat. Eleinte ogárcsigák (**OGRE SLUG**) és kissé ismeretlen **WATHGHOST**-ok ugrálnak elénk, amelyekről csak annyit, hogy az **OGRE SLUG** nagyot üt vissza, a **WATHGHOST** meg szeret villámokat küldözgetni. Ezután **SCALADAR**-ok és **STEEL SHADOW**-ok is tolongani fognak, majd hamarosan megint egy ismerős pofa: **EARTH ELEMENTAL** (bár kevésbé felismerhető kivitelezésben). A **SCALADAR**-okon sem sok hasznosat tud csinálni egy kard, maradjunk a bunkóknál/buzogányoknál, de válaszaik erre már egyáltalán nem jópofák (hamar belehalhatunk). A **STEEL SHADOW**-ok már nem annyira szívósak, tömegben sem okoznak gondot. **EARTH ELEMENTAL**-ok esetében megint vigyázzunk, mert hátsó embereinkre is tudnak csapni, és elementál mivoltuknak megfelelően nem fukarkodnak az indulattal sem. A víz is szépen képviselteti magát, eleinte csak pár **WATER WEIRD** (átlátszó kis kígyóforma), amely megint bosszantani tud csak, majd **WATER ELEMENTAL**-ok (a fene se jött volna rá, hogy azok akartak lenni, ha nem bugyborékolt volna a nadrágjuk) és **SLITHERMORPH**-ok (ezek ha burokban vannak, akkor ugyan nem tudnak támadni, de AC-jük jócskán lemegy, ha kijönnek, akkor meg fájdalmasat hasogatnak embereinkből)

Három teleport közül választhatunk (meg egy lejárat, de mivel ott jöttünk fel, nem nagy jellemre vallana visszamenni). Mondjuk legyen az egyes számmal jelölt (nem véletlen a megegyezés!), de ha valaki élve szeretne hagyni pár ogárcsiga-bigát, akkor menjen a középsőbe. Az egyes pontnál lévő gombbal kinyithatunk egy álfalat, amely egy egész rakás **wathghost**-ot szabadít a nyakunkra. Továbbmenve három könyv is a kezünkbe akadhat, az egyik az *„Elemi Évszakok"*, a másik *„Trobriand Könyve"*, a harmadik pedig a *„Külkereskedelmi termékjegyzék és a harmonizált áru- és kódleíró rendszer megfeleltetése"*. Kezdjük az elsővel. Ebben valami nagyokos összegyűjtötte, hogy egyes elemeket az évszakokhoz lehetne rendelni. A föld nagyon jól megvan a téllel, a tűz a nyárral, a víz a tavasszal és a levegő az ősszel. Miután magunkévá tettük e földöntúli bölcsességet, vegyük kezünkbe a következőt. *Trobriand*, egy valaha élt mágus egyre jobban fél attól, hogy nem fog nyerni egy doboz mágneslemezt, pedig mennyi **CoV**-ra előfizetett! Rettegését hamar feloldódott, amikor a nyertesek közt olvasta nevét, de ezen boldogságban úszó pil-

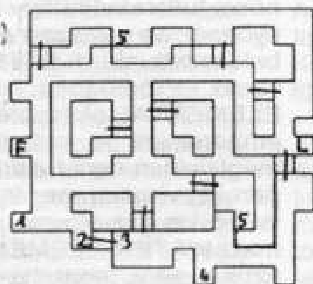
lanata nem tartott sokáig, mert pár sorral lejjebb azt olvasta, hogy egészségügyi okokból doboz floppy helyett dobozolt **SCALADAR**-okat kap. Meg is jött a csomag, de a levélből kihullott egy söröskupak (biztos valami gonosz kézbesítő csempészte oda!). Forgatta *Trobriand*, hogy mi is lehet, de a számára baljós fényű vésetek cseppet sem voltak megnyugtatóak: „***CORMYRI VILÁGOS***". De felsőbb hatalmak hamar rávezették a lényegre, miszerint az ifjúság italát (több értelemben is) tartalmazta az az eszköz, amiről ez lejött. Nosza, nekilátott kísérletezni, mert tudta, hogy ami kapcsolatban volt egy ilyen hatalmas eszközzel, annak magába is kellett valamit szívnia varázserejéből. És negyven nap, negyven éjjel után megalkotta élete nagy művét: az első GYŰRŰ-t. Felpróbálta, s illett is rá, csak nem reszelte le eléggé a furat szélét. A **SCALADAR**-ok pedig soha többé nem bántották. A harmadik könyvet pedig akaratlanul is elfelejtjük felvenni, ugye?! Nekünk sem árt majd ez a gyűrű, de pár sorral még odébb van. A negyedik hely tele van teleportokkal, később visszajövünk. Át a kettes teleportba.



1 — Gomb (fal nyílik)
2 — **BOOK OF THE ELEMENTAL SEASONS**
3 — **BOOK OF TROBRIAND**
4 — Sok teleportos, évszakos hely

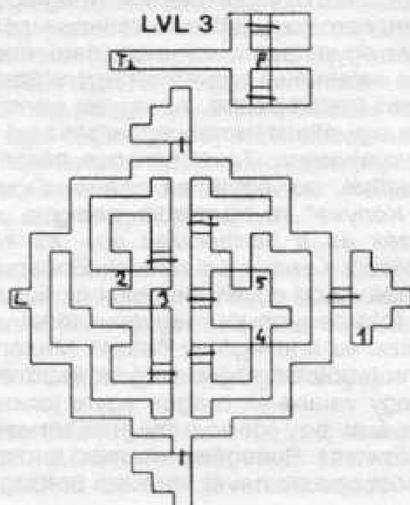
LVL 2

1 — Mage scr. **DEATH SPELL, HOLD MONSTER, CONE OF COLD, STONE TO FLESH, FLESH TO STONE, DISINTEGRATE**
2 — Gomb
3 — Gomb
4 — óriáserő-ital
5 — **SCRYING GLASS** (hogy mire jó?)



Amint látható ezen a szinten sincs sok érdekes, bár zöld **OGRESLUG** lesz elég, és körbe-körbe is lehet mászkálni. Fontosabb lesz viszont a harmadik szint.

LVL 3

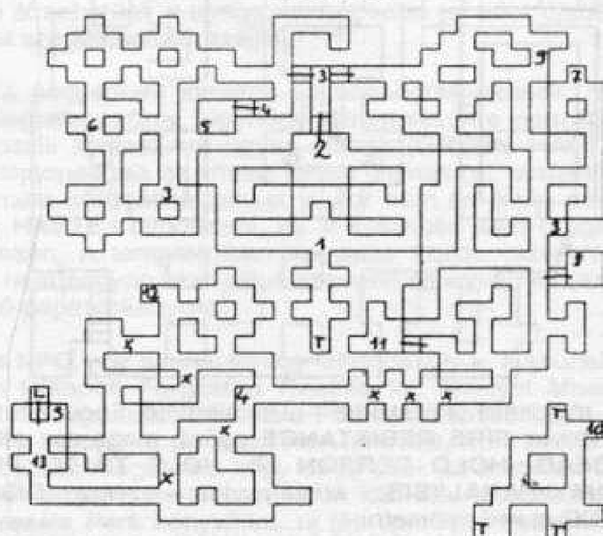


1 — **RING OF PROT** +3
2 — Kaja
3 — Gomb (2 db — délit és északit nyomd be —> keletre ajtó nyílik)
4 — **NECKLACE OF MAGIC MISSILES, FIREBALL** varázsvessző, Trobriand gyűrűje (söröskupakja)
5 — Egy scroll

Ami jól hangzik azért érdemes persze elmenni, de a **Trobriand** gyűrűért mindenképp, s húzzuk is fel valamelyik karakterünk egyik kezére. A kis tekercsen egy másik kísérletező mágus feljegyzéseit olvashatjuk, aki életének elgonoszulásától tartott. Mennyivel hétköznapibb és érthető volt az a félelem, hogy nem nyer floppyt! Most akkor menjünk vissza az első szint 4-es pontjához. Itt szálljunk bele a legelső teleportba, ami a felirat szerint a tavasz esőjéhez tesz minket. Egy szögletes terem közepén találjuk magunkat (az lenne az igazi meglepetés ha nem szögletes lenne), majd pár ellenfél fog minket körbezsongani. Levágva őket keressük meg azt a kifelé vezető teleportot, amely mellett egy nagy hullám van. Visszakerülünk a négyes pontba, és ismételjük ezt végig a maradék évszakkal is (**nyár — napkorong, tél — hófödte csúcs, ősz — tornádó**). Ha jól csináltuk, akkor az ősz után ugyan megint visszakerülünk, de egy új járat is nyílott. Vegyük arrafelé utunkat. Hahó, egy újabb **NPC** száll felénk! *Bug*nak hívják, önmagát pedig nagyon okos és hatalmas fickónak mondja, mágusfélének. Rövid biográfia után amellett dönt, hogy velünk jön, arról már viszont mi határozhatunk, hogy befogadjuk-e vagy sem. Egy **SPRITE** mage 10. szinten, szóval hátulra pont jó lesz *FATHER JON* mellé. Tovább. **SCALADAR**-ok csattognak felénk, de amint megérzik a söröskupak árasztotta szagot, lebénulnak. Mivel a mi utunk rajtuk keresztül vezetne, de ők meg pont ott álltak le, egy kicsit noszogatnunk kéne őket. Felkereshetjük a túloldali **NICHE**-t, aminek felirata arra készteti a gyűrűsujjad, hogy kupakformát vegyen fel, és a lukba mutogasson. Szabaduljunk meg akkor a **RING OF TROBRIAND**-tól.

Most jönnek a **STEEL SHADOW**-k és egy nagy-nagy terem:

LEVEL 4.



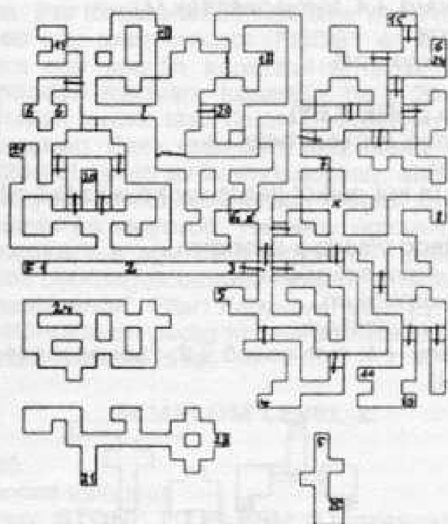
1 — Itt van **BUG**
2 — **Niche**, ahova a gyűrűt kell tenni
3 — lánc
4 — gomb
5 — Kő (4), bunkó, +2 nyílvessző (2 db)
6 — **DART OF HORNEST'S NEST**
7 — LEATHER ARMOR +4, kaja (2)
8 — **RING OF SUSTENANCE** (itt: nem kell a karakternek kaja), **FLESH TO STONE** varázsvessző, **POTION OF INVISIBILITY** (2)
9 — Teleport

10 — Tőr +4 („*Demar, megfordul, s megtérül*" — visszajön)
11 — Kő +4 (4 db, „*ANONYMUS*" névvel), robbanó rúnás könyv, alma, méreg (4)
12 — Rövidkard +3
13 — Minden fegyvert és páncélt leszednek rólunk, majd csata, utána felvehetünk mindent
X — Olyan mező, amelyre rálépve sebez és előretol minket. A tőrt, a gyűrűt és a rövidkardot érdemes felvenni, a többit ahogy akarjuk. Lesz egy sok X-szel jelölt hely, amin a legjobb, ha gyorsan átfutunk, így sebződünk a legkevesebbet (mert mindegyik oldalán még egy pár **SCALADAR** is van). Gombokkal lehet szabályozni, hogy melyik csoport aktivizálódjék, s melyik nem. Menjünk tovább lefele az ötödik szintre.

Ismét hosszú szakasz következik, de ez ráadásul még nagyon széles is. Rögtön leérve kapjuk fel a csáklyát, majd a drágaköveket. Tegyük a kavicsokat egyik nyugisabb emberünk kezébe, és így negáljuk a teleportot. A falon lévő gombot többször is nyomkodhatjuk, mindig más irányba fog utat nyitni. Nézzük, mit kell megszereznünk. Valahogy lejjebb kéne jutnunk, de a lejáratokat csak kulccsal lehet kinyitni (utána pedig csáklyával). Szerezzük meg mind a négy kulcsot, de a kristályt csak akkor kapjuk meg, ha két smaragdot beledugunk az ottlévő niche-be, amihez először a 2 smaragdot kell megszerezni. Persze mindehhez tucatnyi gombot, láncot, kart, kallantyút, bizgentyűt kell más állásba tennünk. A sok X-es helyen csak a csapdák ellökéseire vigyázzunk, nehogy elveszítsük, mikor hol vagyunk. Valószínűleg a harcosoknak és a varázslóknak is lenne még pár tippje, hova kéne menni...

Le lehet kalandozni a többi vízalatti kócerájba is, mivel a kulcsok nem tűnnek el, ha használjuk.

LEVEL 5.

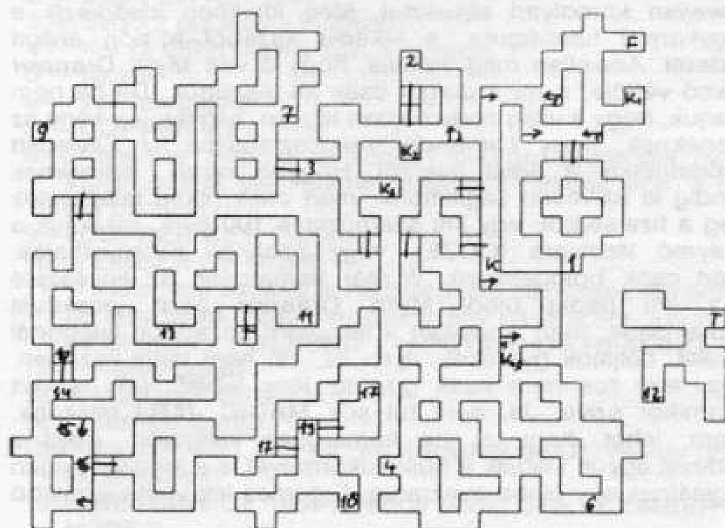


1 — Csáklya
2 — Niche — benne két drágakő (kék és piros)
3 — Gomb (ezzel lehet váltogatni az irányt)
4 — **ELVEN CHAIN MAIL** +3; nyílvessző +4 (2); **ROBE** -4
5 — Lejáró a víz alá (ezüstkulcs nyitja) / feljárat
6 — Gomb
7 — Kar
8 — Ezüstkulcs
9 — Mage scr. **POWER WORD KILL, METEOR SWARM, ABI DALZIM'S HORRID W., BIGBY'S EXPLODING FIST** (hehe, na jó **CLENCHED**), **ENERGY DRAIN**
10 — Tekercs, mesével
11 — **RING OF PROTECTION** +3; rövidkard +3; **LEATHER ARMOR** +4
12 — Tekercs (újabb mesével)
13 — Zöld drágakő (smaragd)
14 — Lejárat (rézkulcs) / feljárat
15 — Rézkulcs (**BRASS KEY** — sárgaréz, de itt ez a default, mert legutoljára citromsárgaréz akadt a kezünkbe)
16 — **POTION OF SPEED**, mage scr. **METEOR SWARM, POWER WORD KILL, TIME STOP**
17 — Lánc
18 — „*Mindkettőnek egy smaragdot*" —> kristálykulcs
19 — Zöld drágakő (smaragd)
20 — Vörösrézkulcs (**COPPER KEY**)
21 — Lejárat (kristálykulcs) / feljárat
22 — Lejárat (réz, ezüst, kristálykulcs nyitja)
23 — óriáserő-ital
24 — Lejárat / feljárat
25 — Hosszúíj; hosszúkard +4; pajzs +3; **PLATE MAIL** +2

A hatos szint sem lesz túl könnyű (mint ahogy az azután következők sem). Szinte biztos, hogy a csapat nagy része többször hal fulladásos halált. Ja, mielőtt leereszkednénk! Nem árt kifelejteni természetesen a tűzalapú varázslatokat, a jó öreg **CONE OF COLD** maradhat. **FIREBALL**-ok helyett inkább halom **WATER BREATHING**-et memorizálgasson a varázsló, de még ezekkel sem lesz biztosítva a túlélés, mert sok olyan hely van, ahol minden mágia azonnal feloszlik (állandó **DISPEL MAGIC**), így a **WATER BREATHING** is. A vicc kedvéért nem jelöltük egyiket sem. A legbiztosabb, ha a **HELM OF UNDERWATER BREATHING**-et a feltámasztani/éleszteni tudó papnak adjuk, aki először a másik ilyenre képes papot éleszti fel, majd együttes erővel támogatják vissza az életbe a többi embert/demihumánt/humanoidot.

LEVEL 6.

1 — Sárga drágakő; buzogány +2; sisak +2
2 — Tőr +3; **ICE STORM** varázsvessző
3 — Niche (bele a kőkulcsot)
4 — **POTION OF HEALING** (2), **SCALE MAIL** +2
5 — Tőr +2 (2); hosszúkard; kőkulcs (**STONE KEY**)
6 — **GAUNTLETS OF HILL GIANT STR** (19)
7 — Sisak +1; óriáserő-ital
8 — Vörösrézkulcs (**COPPER KEY**); **BRACERS OF PROT** +4; **LIGHTNING BOLT** varázsvessző
9 — **HELM OF UNDERWATER BREATHING**; nyílvessző +3 (2), **POTION OF HEALING** (2)
10 — Kulcslyuk (vörösrézkulcs számára)
11 — Mage scr. **TIME STOP, POWER WORD KILL**; dart (4); **LEATHER ARMOR**; vörös drágakő (rubin), bíborkulcs (**CRIMSON KEY**)
12 — Mage scr. **WALL OF FORCE**
13 — Gomb (14-es áramlatot ki)
14 — Áramlat
15 — Ide a **WALL OF FORCE**-t
16 — Ide a rubint
17 — Rejtett gomb
18 — **RING OF PROT** +3; kaja (2); pajzs +1
19 — Ide tedd a bíborkulcsot (**CRIMSON KEY**)



Sok kis fúvóka nehezíti az átkeléseket, mert egyik oldaluk ugyan senkit sem bánt, de párja visszaló. Ezeket kis nyilakkal jelöltük a térképen. A vízirány átkapcsolását a K-betűvel jelzett helyeken érhetjük el kis Kapcsolókkal. A jelölésekről feledkezzetek meg, csak azoknak adtunk indexet, amelyek mellé jónak láttuk. Mindössze egy másik vörösréz kulcsra, egy bíbor kulcsra (**CRIMSON KEY**), egy kőkulcsra (**STONE KEY**) és egy vörös drágakőre lesz szükségünk, valamint egy másik feljáratra. Gond jelentkezhet a 14-es pontnál, ahol mindig visszalök egy áramlat, ezt a közeli, 13-as gombbal tudjuk kikapcsolni. Továbbmenve egy újabb áramlat akad utunkba (pontosabban mi akadunk az áramlat útjába), de pont úgy helyeztek el egy falat, hogy egy **WALL OF FORCE** meggátolhassa működését. Már csak a megfelelő helyre kell tennünk a bíborkulcsot és a rubint, s újra kint vagyunk a vízből. Most ne álljunk le az **EARTH ELEMENTAL**-okkal csapkodni (úgyis ők győznének), hanem fussunk be a déli folyosókra, onnan pedig a Keletibe. Gyorsan pattanjunk fel a kifutó vonat kéményére! Hopp, nem sikerült. Zak-zak, zak-zak, zak-zak, s ott is vagyunk vagy tíz kicsi darabban.

Ha befutottunk, csukjuk is be a rácsokat, vagy egy **WALL OF FORCE** is megteszi, csak ne jöjjenek utánunk zak-zak-zaklatni az elementálok. Mindegyik falon lesz egy niche, amiben pár védelemgyűrű. Van köztük minden, pluszos és minuszos is. Most keressünk egy mérleget ábrázoló falat. A gyűrűket úgy kell oda betenni, hogy + és — értékük kiegyenlítse egymást (minden pakoláskor is), mindegyik felén ugyanannyi legyen, és legyen benne egyáltalán valami. Egy kis fejtörés. Na, ki lett elsőnek kész? Nem, a helyes megfejtés:

BAL	JOBB
+	—3
+1	—1
—2	+2
—2	+2

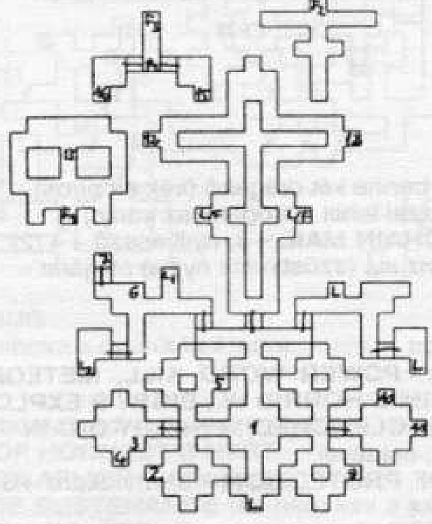
(vagy tetszés szerint felcserélve, esetleg JOBB/BAL)

Hipp-hopp (vagy tetszés szerint felcserélve, pl. Hopp-hipp)! Elteleportáltak minket.

Oh, a lics, akit kerestünk! Abszolúte mindegy most miről beszélünk neki, őt ugyan már nem lehet megnyugtatni. De csata azért lesz! Agyon **MIRROR IMAGE**-te magát szegény *Acwellan*, de pár ütés segíthet abban, hogy megtaláljuk az IGAZIT, a nagy Őt. Persze bugyogna is a vér a szájából, de az élőhalott lics tisztában van vele, hogy a test halála után mintegy 2-3 hét alatt a vér már elbomlik, arról nem is beszélve, hogy ha a szívműködés leáll, a test nem vérzik (esetleg csepeghet belőle a vér, ha nem alvadt meg, s olyan helyzetben van). De félre az ilyen gyermetegül vidám tréfával, *Acwellan* komolyan elpusztul. Még idejében ideérkezik a nagykarmú futár-figura, s kikapja kezéből a hőn áhított kódexet. *Acwellan* meg elárulja, hogy ő volt **Myth Drannor** utolsó védője, s mi a dolgot csak jól elszúrtuk. De ha nem akarjuk, hogy a világ nagy bajban legyen, segítenünk kéne az isteneknek, hogy *Lathender* megtisztíthassa az Elfeledett Birodalmakat a Sötét Istentől. Hogyne kérlek, isteneknek mindig is szívesen segítettünk, mert csak ritkán felejtkeztek meg a fizetségről: egy kis száműzetés 100 évre, mondjuk a Trutymó létsíkjára (OOZE), vagy azonnali szörnyethalás. Azért csak bólogassunk, ő már hamarosan az enyészeté lesz, mi pedig újból **Myth Drannor** ázott utcakövét koptathatjuk, mert *Acwellan* a templom közepébe teleportál minket. Látjátok gyerekek, ilyen az, aki nem tartja eszében, hogy egy lics nem csak gonosz lény lehet! Neki is volt valamikor szíve. Ja, nem túl sok **MAGIC JAR**-t találtunk. Hmm, lehet, hogy a lics hamarosan visszajön, majd a Kódexet együtt kiadják a hosszúkörművel, s a jogdíjból vígan vegetálnak egy újabb évezredig. Érdemes lett volna legalább egy pillantást vetni annak a könyvnek a címlapjára... Az utcán egyet északra, majd sokat keletre, s el is értük a templomot. Idebent sem lesz túl kevés szörny, kezdődik fekete puddingokkal, ami már magában elég egy **YIKES**-hez, hiszen fegyvereinket csak megrongálja, ám tűz és **MAGIC MISSILE** elég jól használható ellene (mi erre az alkalomra takarítottuk meg az összes hasznos varázsvesszőnket). Később **SHADE**-k, amik fekete vetületei gonosz harcosok és mágusok szellemének, majd **SHAMBLING MOUND**-ok (ezekre szintén nem sok hatással vannak a kézifegyverek, de a tűz sem). Aztán jön a **NAGA** família. Varázsolni tudnak inkább, itt említsük a **BONE NAGA**-t, ami élőholt is. Érdekesebb viszont a **SPIRIT NAGA** ábrázolása. Ismerős? Fekete-fehér csíkos farok, kócos fej, hegyes fogak. Hát persze! Beetlejuice! Beetlejuice. Beetlejuice. Ha-ha-ha, most szegény első osztályos ***CoV*** olvasókat jól behúztuk a csőbe (azoktól a 6-7 éves olvasótábortól viszont elnézést kérünk, akik már tudnak magukban olvasni), mit is fognak ***Beetlejuice***-szal kezdeni. És ezeknek a harapása is mérgező. Klassz. Hátramaradtak még a **BANSHEE**-k, amelyeket reméljük mindenki szeret hallgatni, de sajnos nekünk egy emberünket se tudta megölni vagy 30 sikoltozó alak, pedig direkt hagytuk őket kikiáltozni magukat. Mellesleg a program legjobb hangeffektje a távolban siránkozó női szellem (meg a mauzóleum-beli kacagás). Nem, még az árnykutyák és a halállovagok is vannak még. A kutyákat csak nehéz megütni közönséges fegyverrel, de a halállovagokra vigyázzunk, mert ráérő idejükben 20d6-os (20-120!) HP-t sebző tűzlabdákat fognak hajigálni (szerencsére távolról nem próbálják meg). **POWER WORD**-ös képességeiket itt már annyira nem érdemes latba vetniük, s nem is teszik.

A templom első szintje

1 — Szökőkút szökő nélkül
2 — Oltár — karddal
3 — Hosszúkard +4, tömjéneszsák (4)
4 — Aranykupa
5 — Ide az aranykupát
6 — Gomb
7 — Tűzkulcs (**FIRE KEY**)
8 — Lyuk, tömjé' tömjént bele
9 — Kaját neki
10 — Szökőkút kút nélkül (tehát szökő a szökő nélküli szökőkútba)
11 — Kar — tedd vissza a szoborra
12 — Fekete szent szimbólum
13 — Szent szimbólum
14 — Fül alakú kulcslyuk
15 — Buzogány +4; nyílvessző +2; zsákolt tömjén (2)
16 — Pajzs (4)



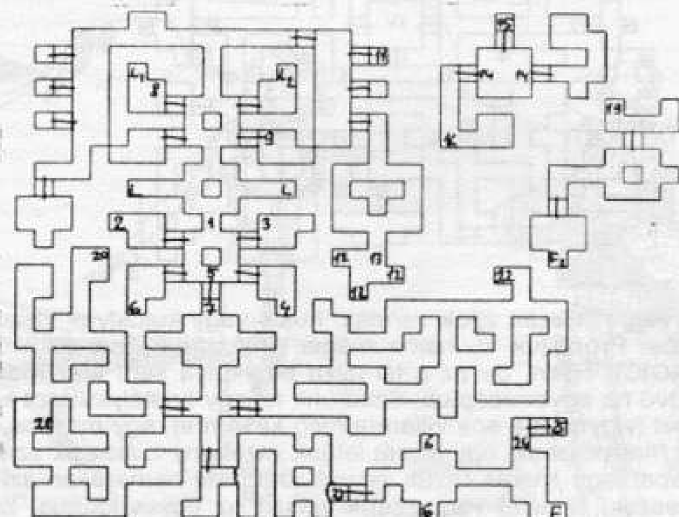
Papjaink kérésere próbáljuk meg visszaállítani a templomot. A 2-es oltárra (ahol a szöveg — *WAR IS AVERTED BY*

FORSAKING THE SWORD" — egy kardra utal) egy kardot, a „DROUGHT IS DISPELLED BY DRINK OF CLEAR WATER" felirathoz az aranykupát, a „PESTILENCE IS SUBDUED BY WAFT OF FRESH AIR"-es helyre pedig egy **BAG OF INCENSE**-t (8-as hely), végül egy adag kaját a kilenceshez („FAMINE IS DRIVEN AWAY BY GENEROUS"). Keresd meg a tűzkulcsot, majd tedd vissza a szoborra karját, és be is jön az éterbe (éterből) *Lathender* egy kedves formája, de látszik az egészen, hogy csak ***CoVboy-design lopás***. Jótéteményeinkért cserébe megengedi, hogy ahányszor letapizzuk szobrainak egy bizonyos részét, mindenkit felgyógyít maximumra. Fúj! Ha visszatesszük a 10-es tárgyat az 1-be, mindig egy **PRAYER**-t kaphatunk magunkra, ha beleiszunk az ottani vízbe. Egy hang azt súgja, keressünk szent szimbólumokat, de azokhoz sok pajzsra lesz szükségünk (vagy az lehet más is, de azt a 4 pajzsot pont erre teremtették). A kettes számú lejáraton egy olyan helyre juthatunk, ahol csak annyit kell tennünk, hogy minden platóra egy tárgyat teszünk, s így kapunk egy szent szimbólumot, amit tegyünk el. Az egyes lejáratnál is egy szent szimbólumhoz juthatunk, de itt csak az urnákat kell becsukogatni. Az egyessel egy vonalban van egy másik lejárat is, ami egy ugyanolyan helyre vezet, de itt a szimbólum helyett egy **NPC** fetreng, vérben, s nem is urnákat kell rendbetenni (ami roppant hősies feladat), hanem tömjénekkel kell telidugdozni két tartót (mert ez már hősiesebb). Paladin és nő, nagyon panaszkodik, hogy rosszul van, de csak nyugodtan hagyjuk a sorsára, mert gyenge harcos, azonkívül *Tabithá*nak hívják. Ha van már három szent szimbólumunk (még egyet össze lehetett szedni **Myth Drannor**ban), akkor cseréljük ki őket a feketékre. De azokat meg inkább tegyük le, mert ha egy pap megpróbálja használni, csak belehal. Ha kész, a jelenleg csapdába vezető lépcsők már felfele fognak minket vinni, a második szintre.

NAGA BONE-k várnak ránk, de előtte **SHAMBLING MOUND**-ok. Pár forgatóra kell vigyázni, majd megkaparintani egy fagy- és egy aranykulcsot (**FROST** és **GOLD KEY**). Az aranykulcsot egy lejárón keresztül érhetjük el, a fagyosat nem. Ha minden megvan, keressük fel a 23-as pontot, de előtte egy olyan terület lesz (jelölve), amelyen minden mező forgató is egyben. Ezek után nem lesz nehéz meglelni a 25-ös helyet (24-nél nyitás az aranykulccsal), ahol kapjuk fel azt a kis gömbölyded formát. *Lathender* megint jól érzi magát, ismét megjelenik és vigyorog. Remény ugyan még nincs, de legalább megkaptok egy klafa fegyvert — mondja, s valami aranypapírba csomagolt bicskát nyújt át, aminek persze neve is van: *„Dhauzimmer". Fflar! Fegyvere! Volt! Ez! Valamikor!* És +5-ös, az élőholtakon pedig kb. háromszorosat sebez. Adjuk egy harcosunk kezébe, s fel.

TEMPLOM LEVEL 2.

1 — Forgató
2 — Tömjénhez való lyuk
3 — Mage scr. **STONE TO FLESH**; 2 tömjénzsák
4 — Parittya (kő nincs hozzá, de egy kicsit groteszk azért, hogy huszadik szintű karakterek sima, közönséges parittyát használjanak)
5 — Rejtett gomb északra
6 — Szobor
7 — Villámos terem (***DANGER! HIGH VOLTAGE*** van kiírva, de most ez komoly)
8 — Papi scr. **CURE SERIOUS WOUNDS**
9 — **POTION OF HEALING**
10 — Tekercs (egy kis verssel, de megkímélünk fordításától titeket)
11 — Rövidkard —4
12 — Platók (ajtó bezáródik mögötted, mindegyikre tegyünk valamit)
13 — Mage scr. **DISINTEGRATE**; papi scr. **RAISE DEAD**; **POTION OF SPEED**; pajzs +4
14 — Plató (ajtó bezárul mögöttünk)
15 — Kar (de ezzel kijuthatunk)
16 — Aranykulcs
17 — Két rejtett gomb
18 — **CLOAK OF PROT +4**
19 — **PLATE MAIL -4**
20 — Fagykulcs (**FROST KEY**); rövidkard +4
21 — **GAUNTLETS OF HILL GIANT STR** (19); nyalvessző +3 (2); kavics
22 — Papi scr. **CURE CRITICAL WOUNDS**
23 — Kulcslyuk a fagykulcsnak
24 — Kulcslyuk az aranykulcsnak
25 — Itt a **MORNING'S LIGHT** gömb, aztán megkapjuk a kétkezes kard +5-t

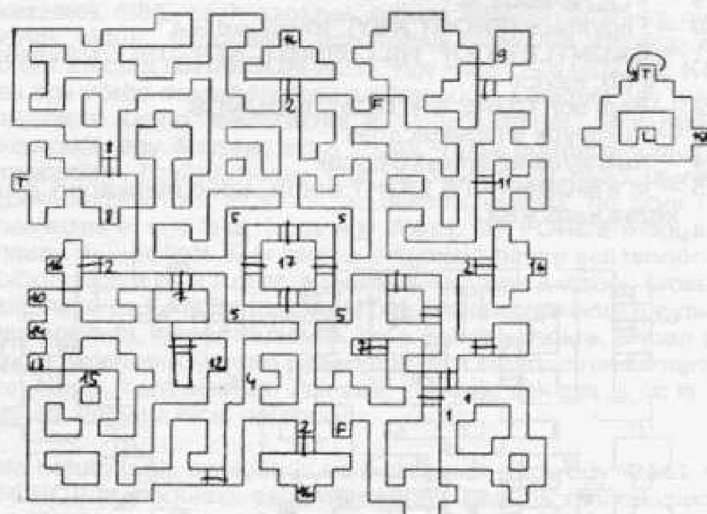


A harmadik szint már az utolsó-előtti, és itt a legtöbb helyen pihenni sem lehet (csak a halállovagos fenti szinten, meg pár egyéb helyen) Szedjünk össze négy **COPPER KEY**-t, és három **EMBER OF HOPE**-t. Az egyik kulcshoz úgy juthatunk hozzá, ha egy szobor karját megérintjük, és akkor megjelenik a közeli niche-ben. Időközben tegyünk bele minden elszórt kupát a neki legközelebbi niche-be, s ha mind négy a helyen van, meg is kapjuk a negyediket, valamint egy lehetőséget arra, hogy a terem közepén mindig felviszik a **FOOD**-ot és a HP-it is maximumra. Nyissuk ki az ajtókat egyenként, s tegyük bele az **EMBER OF HOPE**-okat az ott található **BEACON OF HOPE**-okba. Ha mind a négyben van már **EMBER**, a Hűség Kulcsát is megkaphatjuk 18-nál. Ezzel már csak oda kell mennünk a teleporthoz, beledobni a kulcsot, s utána mehetünk mi is.

TEMPLOM LEVEL 3.

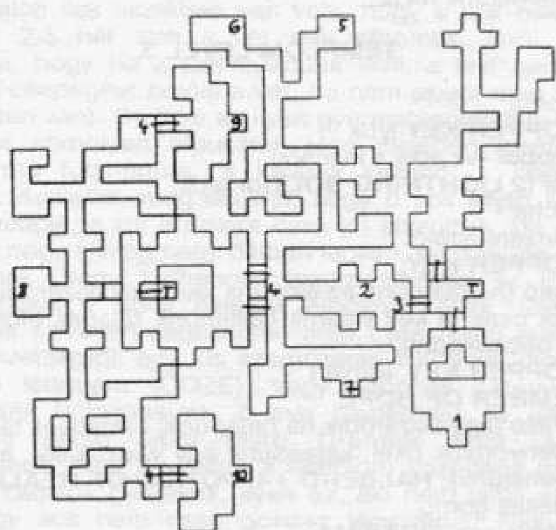
1 — Gomb
2 — **COPPER KEY**-lyuk
3 — Szobor (ez adja a kulcsot)
4 — Kar (2 **LIGHTNING BOLT**-ot repít)
5 — Niche
6 — Tömjénfüstölő
7 — **COPPER KEY**
8 — Plató (ha rálépünk az előttünk lévő ajtó bezáródik, de nekünk csak el kell valamit hajítanunk rálépés előtt, s nem fog becsukódni)
9 — **COPPER KEY**, tömjén
10 — **EMBER OF HOPE**
11 — Plató (ajtó bezáródik ha belépünk, bansheek támadnak, ha lenyomtuk őket, keressünk egy vaskulcsot, azzal már kimehetünk); **HALBERD +4**; **POTION OF HEALING**
12 — Rejtett gomb
13 — Mage scr. **FIREBALL**
14 — Tömjénfüstölő
15 — Pajzs +4; **FLAIL +4** *„MOURNING STAR"* névvel (jópofik az *SSI*-ék)
16 — **BEACON OF HOPE** (ebbe pedig bele az **EMBER OF HOPE**-t)

17 — Negyedik **EMBER OF HOPE**, lakoma helye
18 — Oltár —> itt fogjuk meglelni a **KEY OF FAITH**-t
19 — **MAGIC STAFF** +4; papi scr. **RESURRECTION**



És végre! Bezárt ajtók vannak, kulcs vagy kulcslyuk viszont nincs. Próbáljuk ki, hátha mágia tartja zárva őket (**DISPEL MAGIC**). Nyert, de az a fél falka árnykutya sem lesz rosszkedvű ha agyoncsapjuk. Szedjünk fel egy kristálykulcsot kettőnél (vigyázva a sok villámra meg késemre), egy másikat ötnél, hatnál pedig egy érmét lelünk (szegény huszadik szintű csapat, egy lyukas rezük se volt idáig, de hamarosan azt is elvesztik), amivel vágtázzunk vissza az egyes pontig. Egy kútféleség lehet, csakhogy ez villog, vibrál, muzsikál és soksok kar meg gomb áll ki belőle, előtte meg tizévesek tömegei ujjonganak, amikor puffanást lehet hallani. Egy csábító perselynek néz ki az a micsoda az oldalán, dobjuk bele friss érménket. Ha! Egy újabb figura jelent meg a kút oldalán, mire a tizévesek elkerekedett szemekkel üvöltözni kezdenek és nekiesnek az általuk „gép"-nek hívott kútnak. Felborítják, kibelezik, szétverik, lesprézik meg ilyenek. De ott valami csillant! Egy újabb kristálykulcs! Ez is kell. Vissza kilenchez a botért (az Élet Botja), s onnan le a négyeshez, ahol az ajtót kinyitva keressük meg azt az árnyékot piros szempárral a falon. Ha puszta kézzel próbáljuk levakarni, csak sebez, de így eltűnik (az Élet Botja is).

TEMPLOM LEVEL 4.



1 — Kút (a tizévesekkel)
2 — Kristálykulcs
3 — Elektronyos szoba
4 — Kristálykulcsluk
5 — Kristálykulcs; mage scr. **FIREBALL**(!)
6 — **COIN**, mage scr. **DISINTEGRATE**
7 — Lándzsa +4; **HAMMER OF THROWING** +3 (ez is visszajön, mint a **BLACK**)
8 — Pajzs +3 *„Napmaszk"*
9 — Élet Botja (**STAFF OF LIFE**)
10 — Árny a falon

Most már csak az maradt hátra, hogy vegyük fel a Napmaszkot és tegyük a középső teremben megjelent ajtó közepébe, ami egy teleportra nyílik. Szálljunk tova...

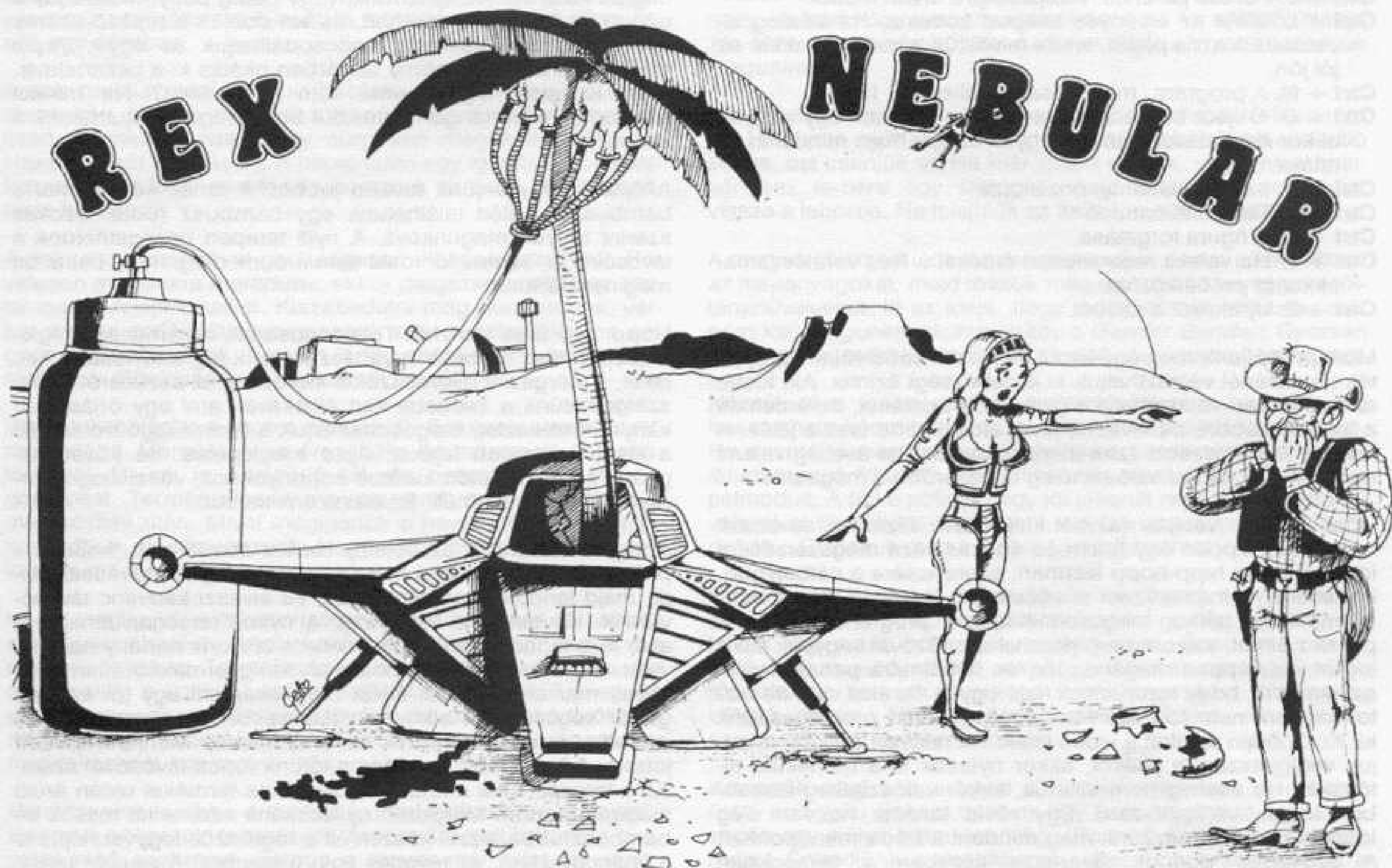
És elérkezett a végső harc, először kiderül, hogy hosszúkarmú ismerősünk maga a Setét Isten anyagi megtestesülése, és nagyon bízik magában. Azután szolgáit uszítja ránk, s végül őt magát kell legyőznünk. Noha valójában ezzel nem is fogjuk megölni, így elég hatalmat veszít ahhoz, hogy a többiek odafent el tudják végezni azt, amit akarnak, s ne is próbálkozhasson ez az ipse még vagy 5 évezredig ezzel a létsíkkal. *Lathender* újból örül (feltéve, hogy legyőztük az avatárt), s mi meg a **Myth Drannor**i Lovagi Torna Club tiszteletbeli tagjai leszünk. Jellemző, mindig is roppantul óvták a szabálykönyvekben a mesélőket attól, hogy isteneket állítsanak a karakterek végcéljává, erre majdnem mindegyik magasabb szintű ***SSI*** gémben ez volt a feladat. Pl ***POD***, a a ***CoV 40***-ben található ***DQK***, s most ez is. Ha minden igaz, akkor ez megegyezhet a ***Monster Mythology***-ban leközölt *Dark God* avatárjával, így egy kis segítséget is nyújtanánk affelől, hogy mire lehet számítani (persze nem írunk le mindent): HP 144, AC —7, HD 18, kézzel a sebzése 3d10 (3—10HP), és úgy varázsol, mint egy 14/14-es pap/varázsló, MR 70%, stb...

Úgy gondoljuk, akkor könnyes szemekkel elkezdhetünk búcsúzkodni eme jelentős sorozat utolsó tagjától is. Rajtunk is sírógörcsök és zokogások tucatjai hullámoztak végig, míg a gép törölte a programot. Béke poraira. Vigasztalásul elmondanánk, hogy újrakezdeni mindig lehet (és az első része még most, 93/94-ben sem lesz feltűnően borzasztó vagy primitív, sőt!).

U.i.: Ha valakinek nem lenne kódja hozzá, íme:

Oldal	sor	szó	kód
5	5	3	BETWEEN
8	5	2	GUARDCAPTAIN
9	5	2	STARED
12	5	4	CHARGER
18	5	5	THOUGH
21	7	14	WILDERLANDS
24	7	12	SIMPLE
25	9	4	SUDDENLY
28	3	3	COMPLETE
29	5	3	OCCUPATIONS
32	4	4	CLASSES
34	7	6	AWAY
35	5	4	PALADINS
38	9	1	ABILITY
39	2	6	MAGE
41	6	1	MEANS
42	5	3	POLEARM
46	4	6	MAINLY
50	2	4	DISPLAYS
52	3	1	EXAMINE
68	2	4	IMPORTANCE
70	2	4	ESPECIALLY
71	3	3	ENGAGE
73	10	1	REMEMBER

● *HáPI*



Hatalmas helló minden értelmes életformának az összes CoV mentén! Bár nem igazán friss program a Rex, érdemes rá pazarolni néhány oldalt, mert az eddigi leírások még mindig hagytak néhány fehér foltot a terepen. Persze illúziókat ne tápláljon senki: az emberi hülyeség szinte végtelen, és a „*Rex Nebular és a kozmikus dili*" névvel elkeresztelt progy igyekszik ápolni a rászorulókat, egyre újabb lehetőségeket felmutatva.

Úgy gondoljuk, nem kerülhetünk el egy rövid technikai segélyt. Ha beszerezted (ugye megvetted? hukk!!) a *Rex*-et, akkor ballagj át a legközelebbi hardware boltba, és vegyél a jelenleginél egy számmal nagyobb gépet is. 286-osok kíméljenek, minimum 386 ajánlott, és rengeteg RAM. Ha sebességi problémák adódnak, azon a program paramétereinek állítgatásával segíthetünk, így esetleg lassabb géppel is menni fog, de a RAM bizony kritikus lehet. Esetleg mehet a program már 2 Megával is, de akkor nagyon sokat fog lemezezni. Az igazi gond szokás szerint a DOS RAM lesz. Egy-két nagyméretű animáció esetén a Rex bizony közölni fogja, hogy neki több mint 600K RAM kell, esetleg be is ragad a hibánál. Mentsetek gyakran állást, és legalább három egymás utáni mentést mindig tarsatok meg! Ha kevés a RAM, akkor be kell izzítani az EMM386-ot, és mindent fellapátolni a magas címekre. Akinek esetleg ez gondot jelentene (mert halvány segédfogalma sincs az EMS-ről), az indítsa el mondjuk a PcTools 8.0 RAMSETUP programját, és hagyja rá a munkát. Mielőtt még a szakértők a torkunknak esnének, szeretnénk kijelenteni, hogy azért ajánljuk ezt a módszert, mert így a területen tökéletesen járatlanok is könnyedén elvégezhetik a feladatot.

Ha a hardware-gondokat sikerült legyűrni, akkor már csak az angol nyelvvizsgát kell letenni, esetleg egy jobbfajta szótárat beüzemelni. A *Rex* szövegeit érdemes mindig végigbogarászni, borzalmas gag-ek vannak elrejtve benne.

Gondoljuk, a program vezérlésére mindenki rájön, aki látott már '**Esc**' gombot és egeret. (Nem! NEM MIKIEGÉR! Ez az, amelyik a gép hátsó feléből lóg ki kábé egy méter hosszan, és nem védekezik.) A fásultabbak figyelmét szeretnénk felhívni arra, hogy az egér jobb szemét is lehet nyomni, annak is van itt-ott funkciója. Szóval lehet az egérrel mutogatni, kattintgatni, meg mindent. A shoot'em up játékosok közben ratatatázhatnak is, ha éppen olyan kedvük van. Ennyit a program vezérléséről.

Aki szeret csalni, az megteheti, de a csalásra állított *Rex* nem egy életbiztosítás. Szemmel láthatóan debug funkciót hagytak a programban a fejlesztők, amit a második memória zagyválódás után már jogosnak fogunk tekinteni. Ilyenkor ugyanis jó esélyünk van arra, hogy elölről kell kezdeni a játékot. Ezért javasoltuk a gyakori több generációs mentést. Egyébként a hibás programoknak mostanában nagy keletje van, és a *Rex*-et az egyik citromdíjas szerkentyűvel lapátolták össze, szóval készüljünk fel mindenre.

Csalni a következőképpen lehet: Rátelepszünk a '**Ctrl**' gombra, majd bepötyögjük: **WIDEPIPE**. Ezután további billentyűkombinációk kapnak életre.

Ctrl + A: Közli a szabad memória méretét.
Ctrl + C: Ki-be kapcsolja az egér koordináta kijelzését.
Ctrl + D: Nehézségi fok beállítása. Ha esetleg valamit elfelejtettünk beszerezni, akkor az akadályon esetleg átugorhatunk.
Ctrl + E: Megrázza a képernyőt.
Ctrl + F: „Frame mód" a képernyő kilopás támogatásán kívül más értelmét nem találtuk, attól persze még lehet...
Ctrl + G: Flagek állítgatása. Jobb, ha békén hagyjuk, hiszen játszani akarunk, nem?
Ctrl + I: Az egeret huzigálja ide-oda. (Hogy ez mire jó, arról fogalmunk sincs.)

Ctrl + J: Fontos parancs: kikapcsolja a cheat módot.
Ctrl + L: Kiírja az érvényes teleport kódokat. Ha esetleg elvesztettük azt a papírt, amire felvéstük a kódokat, akkor ez jól jön.
Ctrl + N: A program „makacsságát" állítgatja. hmm...
Ctrl + O: Object beszerzés. Ha nagyon akarunk egy tárgyat, akkor itt beszerezhető. A tárgyak listáját majd mindenki kitalálja...
Ctrl + P: Infó a pillanatnyi pozícióról.
Ctrl + T: Teleportálhatunk.
Ctrl + U: A figura forgatása.
Ctrl + V: Ha valakit rettenetesen érdekel a **Rex** verziószáma, akkor itt próbálkozhat.
Ctrl + Z: Újrakezdi a szobát.

Most próbáljunk meg egy kicsit informatívabbá válni. Az új játék kezdeténél választhatjuk ki a nehézségi szintet. Aki lusta, az nyugodtan választhatja a gyengébb szinteket, de érdemes a legnehezebbre benevezni, jóval érdekesebb lesz a játék. A leírás a legnehezebb szint alapján készült, ha esetleg valami nem egyezik, akkor valószínűleg egyszerűbb a megoldás.

Hősünk, *Rex Nebular* (akiből kisprózaék biztosan sorozatot csinálnak), éppen egy fenemód értékes váza megszerzésére indul, amikor hipp-hopp lezuhan, szerencsére a célbolygón. Ha esetleg nincs kéznél a védelemre használt „log book" (khm, khm), akkor megcsodálhatjuk a programozók egyik perverz álmát, viszont nem játszhatunk. Szóval vegyyük elő a log-ot. *Rex* éppen magához tér, és rémálmára panaszkodik: azt álmodta, hogy lezuhant. A hajó ugyan víz alatt van, de biztonságban, nem fog szétesni, ezért mindent próbálgassunk ki. Különösen ajánlott a video játék. Ha nagyon gyorsan akarjuk végigjátszani a játékot, akkor nyissuk ki a menekülő ajtócskát. Ha esetleg nem sikerült, akkor valószínűleg lassabban fogjuk végigjátszani. Egy rövid tanács: ha van elég időnk, feltétlenül nézzünk meg mindent a **Look** menüponttal! A szöveges poénok javarésze ezekben a leírásokban található.

Nézzünk ki a külvilágba a szék előtt található konzolon, igencsak kellemes látványban lesz részünk, sajnos nagyon rövid ideig. Mindenesetre megnyugodhatunk: kint van levegő, víz, és társaság. Az útra persze össze kell szednünk egy kis motyót, hogy ne vesszünk el. Kezdjük a pilótafülkében, hiszen ott mindig vannak hasznos dolgok. (Például teafőző.) Ebben a pilótafülkében találhatunk egy pajzs modulátort. Természetesen vigyük magunkkal, hiszen elfér nálunk.

Ballagjunk át a hajó lakóterébe. Itt is hasznos cuccokat találhatunk. Szokásunk szerint minden mozdíthatót gyűjtsünk be, mint az adóhivatal. Az önjáró szendvics különösen nagy hasznunkra lesz rövidesen.

Irány a gépház. Hááát.... látszik, hogy még volt idejük a programozóknak és a designereknek. Ennyire kis területre ilyen sok poén bezsúfolva máshol nem nagyon található. (Talán csak a garázs... lásd később... persze a darabszám ott sincs ennyi.) A mozdítható tárgyakra vonatkozó általános tanács itt is érvényes: vigyünk mindent. A lélegeztető kütyü egy kicsit nehezen vehető észre a földön, az időzítő viszont kéznél van. A kedvencünk a létfenntartó rendszer fő energiaforrása, sajnos őt itt kell hagynunk. Ha felszerelkeztünk, irány a külvilág. A lakótérben található létrán másszunk ki.

Izgalmas hely a tenger. Megpróbálhatjuk huzigálni a növényzetet, vagy megvizsgálhatjuk a lekötözött aknát. Különösen kellemes szórakozás lesz lecsapni az úszkáló rájára. Az orvosi szemetet sajnos nem vihetjük magunkkal. A döglött halakat viszont igen. Kellemes csomag... Aki látott és szagolt már napok óta oszló halhullát, az most tegye félre az ebédet. Rövidesen egy barlang bejáratához érünk, ahol egy rejtőzködő tengerikígyó táplákozik az arra tévedő halakból és rex-ekből. Itt a beállított nehézségi foktól függően elég egy-két döglött halat adományoznunk, vagy pedig begyömöszöljük a dögbe az önjáró hamburgert, és ezt dobjuk a rejtőző szörny felé. Ez utóbbi esetben megcsodálhatjuk az egyik Pepsi reklám utánzatát: a szörny sugárban okádja ki a beltartalmát, majd kampec. Ugye senki sem táplákozott? Ne minket szidjatok... A barlangon keresztül biztonságban kijuthatunk a szárazföldre.

A nyílt rétről menjünk tovább jobbra. A fánál, közvetlenül a bambusz fal előtt találhatunk egy bambusz rudat. Szokás szerint tegyük magunkévá. A nyílt terepen nézegethetünk a távcsővel is, semmi fontosat sem tudunk meg. Irány balra: ott még nem jártunk.

Hopp, egy üres kunyhó. Tulajdonosának kellemetlen meglepetésben lesz része: a fejvadászat egyik leghasznosabb kellékét, a mérgezett nyílvesszőket elorozzuk az asztaláról. Elbeszélgethetünk a ketrecbe zárt állatkával, ami egy óriási patkányra emlékeztet, megcsodálhatjuk a falon függő trófeát, és a kisebb-nagyobb fejeket. Apró meglepetés: ha közel megyünk a kunyhó előtt kiállított koponyákhoz, vészvillogó-szerűen üzemel a szemük. Bóklásszunk tovább.

Ahogy elhaladnánk az ösvény mellett álló fa alatt, kapunk a pofánkra: a fán ücsörgő majom egy jól irányzott lövéssel leterít, majd lendületesen ránktaposs, és elveszi kedvenc távcsövünket. Kövessük a kis tolvajt. A nyitott térségen áthaladva akár le is fedhetjük a gödröt, mellette találunk néhány nagy levelet. Ebből biztosan csapda lesz. Aki gyermekkorában igyekezett már embertársai életét megkeseríteni egy jól álcázott gödör segítségével elkövetett lábtöréssel és bokaficammal, az tudja, hogyan működik ez a szerkezet. Menjünk tovább jobbra. A fán a majom éppen a tőlünk lopott távcsővel szemléli a terepet, mint a fináne a jövedékes terméket utcán áruló magánimportőrt. Mérgezett nyilacskánk van, tehát töltsük be bambuszrúdba, ezzel készen áll a rögtönzött fegyver, lőjük le a fináncot. Nem, ez tévedés volt, a majmot. A sikeres találat után a majom festői ívben lezuhan, feje fináncnyira aszalódik, és elhúz. A távcsövet ismét vihetjük. Menjünk továbbra is balra az ösvényen.

Wow! Izgató hölgyemény a terepen! Karcsú szőkeség! Sajnos valami 'átváltozónak' néz. Ha megfelelő válaszokat adunk a kérdéseire, akkor meggyőzhetjük IGAZI FÉRFI mivoltunkról. Kunyhója megtekintése után vegyünk magunkhoz egy twinki gyümölcsöt az elvesztett energia és gerincvelő pótlására.

Menjünk tovább a következő kunyhóhoz. Hmm... hát ez nem vált be: kaptunk az okosabbik testrészünkre. Próbáljunk továbbmenni a nyílt térségen előre. Ez sem vált be: egy túlméretes gumimedve maga alá gyűrt. A megoldás természetesen a csapda. Már letakartuk, csak valami csali kell rá, ami kizárásos alapon csakis a twinki lehet. Tegyük rá a csapdát fedő levelekre. A gumimedve nagy távolságból érzékeli a twinkit, ami valószínűleg a gumibogyó egyik helyi változata, és ráveti magát, így természetesen beszorul a csapdába. Menjünk tovább.

Ez valószínűleg a csapdába ejtett gumimedve kunyhója. A távolban két különös valamit láthatunk, valamint némi mozgást. Kukkantsunk bele a távcsőbe. Valaki bead egy kódot a tasztatúrán. Ezt a kódot jegyezzük fel. (Vigyázat: játékonként változik!) A nézelődést a létra tetejéről is végrehajthatjuk, innen jobb a kilátás. Természetesen innen is vigyünk minden mozdíthatót: vagyis a két csontot. Menjünk tovább a szerkentyűk felé.

Vizsgáljuk meg a meteorológiai mérőket. A szokásos paraméteréken kívül Moby Dicket is mérnek, vele rövidesen megismerkedünk. Menjünk be a telefonfülke-szerű teleport-fülkébe, és jegyezzük fel a fülke saját kódját, később még szükségünk lesz rá. Ezután üssük be az előbb lelesett kódot. Már

meg is érkeztünk, egyenesen a börtönbe. Ez az igazi expressz szolgáltatás. A csábos hölgyek rutinosan elhelyeznek egy cellában.

A sok munka után akár pisilhetünk is. A fal mögül a cellaszomszéd beszél hozzánk. Itt némi extra infóra tehetünk szert, leginkább arra, hogy sürgősen meg kell szöknünk. Nézzük körül a cellában. A hátsó falon egy ígéretes rácsot láthatunk. Rövidesen ismét felbukkannak az őrök, és kivizsgálásra hurcolnak.

A doki asszisztensével barátságosan elbeszélgethetünk. Rövidesen magunkra maradunk, ekkor megszerezhetjük az asztal mellett felejtett szikét. Kiszabadulni még nem tudunk, várjuk meg a dokit. Válaszolgassunk neki mindenfélét, ha nagyon makacskodunk, nagyon le fog csökkenni a használhatóságunk. Rövidesen visszavisznek a cellába.

Vegyük kezelésbe a rácsot a szikével. Bejutunk a szellőztető csatornába. Menjünk el az őrszobáig, és másszunk ki a csatornából. Üljünk le a vezérlő elé, és nyomogassuk meg a gombokat. Természetesen a piros gomb nyitja a cellákat, a megerősítés után. Mivel megígértük a haverunknak, hogy kiszabadítjuk, ne tétovázzunk. Nagyra nőtt barátunk hipp-hopp lerendezi a barátságtalan hölgyeket.

Ha jól megfigyeltük a biztonsági monitor üzeneteit, láthattunk egy figyelmeztetést, amely szerint egy biztonsági kártya van az egyik cellában. Természetesen a széttépett őr kártyája van még mindig a sokkarú szörny cellájában. Keressük meg, és vigyük magunkkal. Menjünk tovább az orvosi rendelőbe, a még mindig füstölgő *Doktor Pyro* a kezében szorongat egy magnókazettát, ezt vegyük magunkhoz.

Menjünk vissza abba a szobába, ahol kirámoltak. Itt heverészik az a hölgy, aki tenyerének azonosításával nyitotta a cuccokat rejtő szekrényt. Sajnos a tenyér már hiányzik róla... nem messze a padlón található, nagy termetű haverunk jóvoltából. Tegyük rá a tenyeret a scannerre, így visszaszerezhetjük a cuccainkat. A szobában található egy magnó is, a 'hordozható minidiszkó' típusból. Ez ugye magnókazetták lejátszására alkalmas, tehát hallgassuk meg az előbb megszerzett kazettát. A doki ismerteti a kísérlet során felhasznált anyagokat, és a keverési arányt.

Menjünk tovább az ajtón a már ismert teleport fülke felé. Itt egy újabb viseltes hölgy heverészik. Ősi mesterség alapfogásait gyakorolhatjuk: a hölgy zsebéből kilóg a hitelkártyája, tehát most a hullarablás művészetét is feleleveníthetjük.

Mivel a környéken mindenki nőnemű, ezért a szökés érdekében kellemetlen aktus következik: keressük meg a *Gender Bendert*, és vessük magunkat alá a műveletnek. Wow! A kunyhóknál kellemetlen esemény történt, próbájuk meg most.

Mivel a hölgy most nem ismer fel, beszélgessünk vele egy kicsit, persze lehetőleg ne keltsük fel a gyanúját, majd kérjük el a sülő csirkét. Megpróbálkozhatunk átkelni a patakon, legyen a piranháknak is egy jó napjuk. Menjünk vissza a börtön környékére.

Keressük meg a lőszerraktárat. A biztonsági kártyát tegyük be a kártya lyukba, máris nyitva az ajtó. Belül óriási rendetlenség fogad. Amit elvihetünk, az egy célmodul. Ballagjunk tovább.

A szomszédos raktárat szintén a biztonsági kártya nyitja-zárja. Bent egy nagyobb macska méretű patkányon kívül csak két tölthető valamit (nevezzük töltényhüvelynek) találunk. Természetesen ezeket is vigyük magunkkal.

A szomszédos helyiség a labor, mint az a füstnyomokból látható. Ide kártya nélkül is bemehetünk. Bent megtaláljuk a váratlanul elhalálozott doki felszerelését, valamint a robbanékony kísérlet négy alapanyagából hármat. Az alkohol hiányzik. Mint rutinos alkoholista, azonnal a bár irányába vethetjük magunkat.

A bárpultnál egy szerelő panaszkodik a javítandó teleportokra. Hatalmas nyilak figyelmeztetnek a zsebéből kikandikáló listára, ezt csenjük el. Ha már piáért jöttünk, vegyünk a hitelkártyánk terhére egy üveggel, majd diszkréten vonuljunk vissza a laborba. Ne felejtsük az asztalon a hitelkártyát.

A magnóról ismert recept szerint kutyuljuk össze a keverőben az alapanyagokat, majd töltsük meg a robbanóanyaggal a töltényhüvelyeket. Itt az ideje, hogy ismét nemet váltsunk, már nem kell magunkat álcázni. Irány a *Gender Bender*! Gyorsan átváltozunk, majd keressük fel az első utunkba eső teleportot.

Nézzük át a lopott papíron található teleport kódokat. Két használható kódot találunk, de érdemes kipróbálni a többit is. Ha a reptérre megyünk, akkor feldereng a menekülés útja: találunk egy jó állapotú hajót. Illesszük a helyére a pajzs- és a célmodult. A fülke ablakán egy jól sikerült repedést láthatunk: valamivel be kellene ragasztani, ezt jelenleg nem tudjuk produkálni. Célozzuk meg a másik kóddal a várost.

Rögtön az érkezésnél szívderítő látvány fogad: egy csontváz. Derítsük fel a terepet, persze lehetőleg ne gyalog, gyorsan találunk egy autót, szolgáljuk ki magunkat. Csodálatos szerkentyű ez az autó, szilárd zoknitól kezdve az összegyűrt üdítősdobozon keresztül a villogó szemű macskáig minden található benne. Szerencsére gombnyomással vezérelhető, csak a célt kell kiválasztanunk.

Keressük meg a lézerágyút a kísérleti laborban. A monitor üres, az ágyún viszont találunk egy kart. A céltábla kellős közepén egy hülye baba ücsörög. (Barbie? Cindy? A nyavalya tudja.) Engedjünk a csábításnak, játsszunk orosz rulettet a babával. Sajnos a babának nem lesz szerencséje: az ágyú működik. Annyira, hogy kikapcsolni sem lehet. Na mindegy. A monitor szépen jelzi az ágyú teljesítményét. Ballagjunk át a szomszédos *Macro Prose* boltba.

Brrr... A cégsovinizmus tipikus példája. A *Macro Prose* boltban mélyen leszállított áron lehet kapni *Sahara Off Line* programokat... Az egyik asztalon egy elhagyott toll-lámpa hever, mentsük meg az enyészettől. Szedjük szét. Belsejében két *Durafail* (khm, khm) elemet találunk, sajnos teljesen lemerültek. Doboló nyuszit viszont nem találunk.

A következő helyszínen egy újabb bárt találunk, egy hatalmas hölgyemény szobor mellett. Menjünk be a bárba, és csodáljuk meg a falra kifüggesztett halakat. Az egyik trófea szájából még kilóg a horgász keze. Vigyük magunkkal a horgászbotot. A kassza nagyon szem előtt van, nyissuk ki. Nahát, egy kulcs! De vajon hova illik? Menjünk tovább az autóval. Itt egy torony bejárati liftjét találjuk, a biztonsági kártya sajnos nem nyitja. Menjünk tovább az autóval.

A következő helyszínen egy fura ízléssel berendezett lakást találunk. A tűzhely mellett hivalkodik a páncélszekrény. Ez bizony zárva van. A belső szobában egy kis sminkkészletet zsákmányolhatunk. Vonuljunk tovább az autószerelő műhelyhez.

Itt egy vadul ugató blöki fogad. Menjünk oda hozzá, és simogassuk meg. Ha esetleg nem sikerült, akkor próbálkozzunk másképp. Remélhetőleg van nálunk csont. Mivel a blöki a bejáratnál ácsorog, dobjuk arrébb, mondjuk a kerítésen túl. A kis kotorékba oltott tigris olyan gyorsan veti magát a csont után, hogy kondenzcsíkot húz maga mögött. Menjünk be a garázsba. A blöki végzett az első csonttal, jön az újabbért. Hmmm.... Kellene valami végleges megoldást találni... A garázsban felemelve porosodik egy autó, a háttérben látható az

emelő vezérlője, szerencsére működik. Galád módon csaljuk tőrbe szerencsétlen kutyust: a következő csontot dobjuk a kocsi alatti veszélyzónába, majd, amíg csórókám a csonton ügyködik, mintegy véletlenül ejtsük rá a járgányt. Ezt nevezik tacskópalacsintának.

Ha végeztünk a véresszájú blökivel, begyűjthetjük a garázs túlsó oldalán található policement ragasztót. Ezzel ugyebár ragasztani lehet, jó erősen: például törött ablaküveget. A garázsban ezen kívül találunk egy visszapillantó tükröt. Most van egy zárt páncélszekrényünk, két tükrünk, és egy beragadt lézerágyúnk: hopp, menjünk csak vissza az ágyúhoz!

Próbáljuk meg tükrözni a lézert a visszapillantóval. Sikerült! a lézer a plafonon keresztül távozott. Gyerünk vissza a fura *Bruce*hoz! Pechje volt, pont kedvenc nappalijának padlóját kapta el a lézer. Használjuk a másik tükröt is: a páncélszekrény pillanatok alatt megadja magát. Itt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk tovább, egészen a hídig. Innen láthatjuk az alsó szintől már ismert hatalmas szobor felső részét is. A híd szélénél egy vezérlő dobozt nyithatunk ki a bárban talált kulcs segítségével, így leereszthetjük a bár bejárata fölé függesztett csónakot. Menjünk visszafelé egy kicsit az autóval.

Itt egy video boltot találunk. Természetesen a másik kulcsot kell használnunk, hogy bejussunk. Nézzünk alaposan körül. A legérdekesebb a hírességek lábnyomát őrző betontömb. Valamelyik sztár annyira vágyott a hírnévre, hogy nemcsak a lábnyomát, hanem magát a lábát is itthagyta betonba ágyazva. Micsoda gesztus! A pulton üzemelő telefon, sajnos senkit sem lehet felhívni. Szedjük szét a telefonkagylót, hátha találunk valami használhatót. Hopp, újabb két elem, ezúttal feltöltve. Tegyük be a két lerobbant *Durafail* elemet a kagylóba, majd tegyük vissza az egészet a helyére: megnyugtató fény jelzi, hogy a töltés folyik. Amíg ez megtörténik, nézzünk körül. Az újságosbódé mellett bemehetünk az egyik sikátorba.

A sikátorban egy antiskinhead ropja a táncot egy képzeletbeli zene ütemére. Szerencsétlen walkmanjének elemei kimerültek. Sok jó infót ad: megtudhatjuk tőle, hogy a város hajdani vezetője a legmagasabb épületben lakott, és jókora műkincsgyűjteménye volt. A fickó a városban egy házilag barkácsolt ID kártyával közlekedik, és hajlandó megválni tőle négy feltöltött elemért cserébe. Nyomuljunk vissza a video bolthoz, ellenőrizzük, hogy feltöltődtek-e már a *Durafail* elemek. Ha igen, vigyük ezeket is a szakállas fickóhoz. Cserébe megkapjuk a hamisított ID-t, a szakállas pedig elhúz az erdőbe. Igaza van.

Vizsgáljuk meg a frissen kapott ID-t. EZ?!??? Egy óvodás jobbat csinál! Na mindegy, ha a fickó ezzel közlekedett, próbáljuk meg mi is. A város bejáratánál, ahol az autót találtuk, nem tudtunk bemenni egy ajtón: próbálkozzunk újra. Puff. Most sem sikerült. Próbálkozzunk a másik liftnél.

Wow! Fent vagyunk! Velünk szemben egy gyanúsan magas épület, vizsgáljuk meg a messzelátóval. Ott a távolban mintha a váza csillogna! most már csak oda kellene jutni valahogy. Nézzünk körül. Pont alattunk található egy hölgyemény hatalmas szobra. Akkor pedig mellette kell lennie a bár csónakjának. Szedjük szét a horgászbotot, a zsinórt rögzítsük a betonkampókhoz, és dobjuk le a maradékot.

Menjünk tovább jobbra. Egy újabb csontváz, és a csontok között egy tökéletes ID kártya. Nagyszerű! Menjünk vissza a város bejáratához. Most már be tudunk menni az ajtón. Bent nukleáris csúzlit, Lemington lézerkarabélyt, meg minden egyebet találunk. A minden egyébből válasszuk ki a detonátorokat.

Menjünk el a bárhoz. A ledobott zsinór pontosan a csónak mellett lóg, kössük a csónakra. Most már csak víz kell a csónakázáshoz.

Autózzunk el az akvárium ablakához, ahol *Moby Dick* nézeget minket. Egy bonyolult kérdés: ő van egy akváriumba zárva, vagy mi vagyunk egy terráriumban? A detonátorokat szereljük rá a töltényekre, majd rutinos terrorista módra az időzítőt az egyik bombára. A szerkentyűt tegyük az ablak elé, beállítjuk, majd észrevettük, hogy az időzítőn a 4:59 után a 4:02 jelzés következik. Jó lesz sürgősen távozni. Autózzunk vissza a déli toronyhoz, és liftezzünk fel. Rövidesen felrobban a pokolgép, és a városból érdekes vízalatti műemlék lesz. A csónak szerencsére megmarad, mert kikötöttük, és szembe velünk ott a váza tornya. Másszunk be a csónakba, és vegyük az irányt arra.

Sajnos a vízzel együtt *Moby Dick* is bejött a városba. Hús- és *Rex*-evőnek látszik. Van egy sült csirkénk, és egy maradék bombánk. Dugjuk be a bombát a csirkébe, és az egész szendvicset adjuk oda az éhes kicsikének. A bomba végzi a dolgát, a szörny maradéka elsüllyed. Az ülés megtisztítása után menjünk tovább a torony felé. A víz színén egy üveg úszik, de üzenet nincs benne. Mivel a talált tárgyak általában hasznosak, vigyük magunkkal. Rövidesen a toronyhoz érünk, eredeti módon megyünk be: az ablakon keresztül. Bent a *Bigfish* politikus família néz velünk szembe, a főhelyen pedig a 75000 galaktárt érő váza. Próbáljuk meg elvenni. Hmm... Nem véletlenül politikusok. Nem jelzik, hogy van riasztó, csak kiteszik a csalit, és ha rábuksz, kapásból hátbalőnek. Igazi politikus módszer. (Kerestünk a program szerzői között magyar származásút. Nos: animation: *Cindy Lang-Bachur*, valószínűleg magyar származású. Nem lehet tudni, mennyi része van az ötletekben, de nem lennénk meglepve, ha néhány tőle származott volna.) Viszont van nálunk egy üveg. Töltsük bele egy kis vizet, majd cseréljük le a vázával. Wow! Ha eltaláltuk a víz töltési szintet, vihetjük a vázát. Irány a teleport, menjünk a reptérre.

Ragasszuk meg a fülke ablakán a repedést a polycement ragasztóval. Akár indulhatnánk is, ha hajlandó lenne startolni a kicsi. Menjünk vissza a vezérlőbe, nézzük meg alaposan a vezérlő panelt. Az egyes állás vezérlése rossz, ami nem is csoda, látva a pálmafát. Próbáljuk ki a másik állás vezérlését. Ez működik. Egy csóró mókusszerű valami beletéved az antigravitációs mezőbe, és a kikapcsolás után keményen landol.

Mivel a timer mód azonnal bekapcsolja az antigravitációt, és így megakadályozza az utólagos beszállást, kapcsoljunk távvezérlő állásba, és bizakodjunk, hátha megtaláljuk a megfelelő kapcsolót. Ahogy a hajó felé ballagunk, a pálmáról leesik egy távvezérlő, valószínűleg az előbbi mókus hajdani tulajdona. Természetesen vigyük magunkkal, és másszunk be a hajóba.

Vizsgáljuk meg a mókus maradékát: hat szívkamra! Ez igen, nem lehet szőrösszívűnek nevezni. Nem maradt más hátra, mint távozni. A távvezérlővel bekapcsoljuk az antigravitációt, és ráadjuk a meghajtást. Közben kapaszkodjunk a bal oldalt található egészségügyi papírba. Lehet, hogy a pilótaszék egyéb célokat is szolgál a hosszú üldögélés alatt? A bolygót őrző harci bázis, a *Slippery Pig* hiába próbál meg lelőni, esélyük sincs. Ezután már csak át kellene adni a vagyont érő vázát *Stone*nak, a főnöknek, de most utolér a balszerencse.

Hát, nagyjából ennyi. Egészen biztosan maradt még egy csomó kipróbálatlan lehetőség, érdemes próbálkozni. A **Rex** és valószínűleg várható folytatásai garantáltan jól fogják szórakoztatni a közönséget.

—TT—

SZIMULÁTOR PROGRAMOK

THE DAMBUSTERS *(C64)*



A program legelején lefuttatja a crediteket. Egy gyors tüzelés után 3 pálya közül választhatunk:

1. Practice Dam Approach
2. English Channel
3. Scampton Field

Az első pálya egy gyakorlás: gyakorolhatjuk a gát szétlövését. A második már nehezebb, itt el kell repülnünk a gáthoz Angliából (jó messze van); a harmadik meg még nehezebb — itt már nekünk kell felszállnunk — egy felszállópályára, aminek vége is van.

A játék kezelése: A joystick portból történik + a számok nyomogatásával:

1. pilótafülke
2. első gépágyú
3. második gépágyú
4. ?
5. térkép
6. műszerfal (motorok)
7. kerék
8. report; status

Pilótafülke balról — jobbra:

- magasságmérő
- iránytű
- horizontjelző
- sebességmérő
- még egy iránytű

Térkép:

Tele van mindenféle jellel. Ezek a jelek jelenthetnek:

- repülőt
- hőlégballont
- fényszórót
- légvédelmet

A repülő jöhet elölről és hátulról is.

Beszéljünk egy kicsit a bomba ledobásáról. Már úgy kezdünk, hogy pár másodpercen belül megjelenik a gát távoli képe; menjünk lejjebb a géppel, és ha már közel vagyunk, kapcsoljunk a motorok teljesítményét kijelző műszefalhoz, és tegyük lejjebb a kapacitást, gyorsan a 2-est nyomjuk meg, és ha már tényleg elég közel vagyunk, fogjuk a gátat a két függőleges vonal közé és tüzeljünk. Ekkor eldobja a bombát és az valahova (vagy a gát elé vagy utána) leesik. Ha nem találtuk volna el a gátat, akkor kiírja, hogy mit hibáztunk:

- TOO FAST: túl gyorsan mentünk
- TOO SLOW: túl lassan
- TOO HIGH: túl magasan
- TOO LOW: túl mélyen.

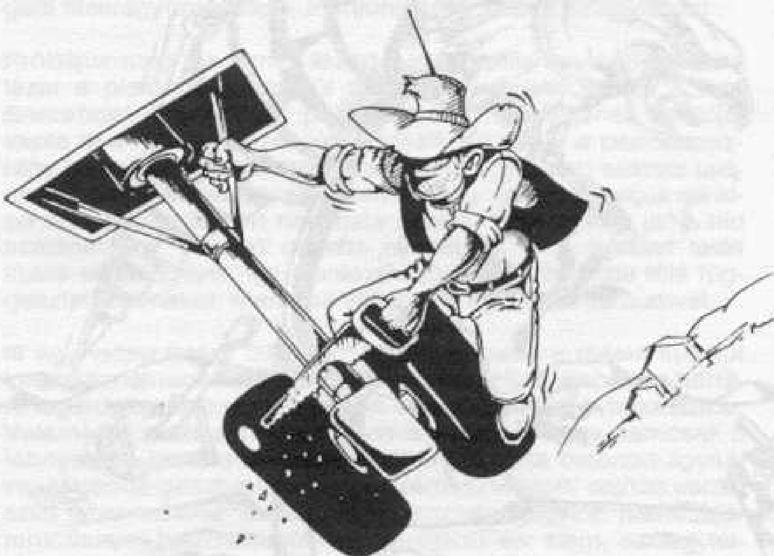
Második pálya: Ez már nem lesz olyan egyszerű, mint az előző. Itt repülnünk kell egy ideig, hogy megtaláljuk a gátat. Jönnek különféle akadályozó objektumok; ezeket már korábban felsoroltam; ezek közül mindenképpen lőjük szét a légballonokat. Ha ezek nekünk jönnek, akkor biztos meghalnánk. A repülőket is ha tudjuk, szedjük le, mert okoznak károsodást. A reflektorokat meg nem árt ha lelőjük.

Felszállás: Cudar dolog. Nekem se mindig sikerül. Annyit azért biztosra elmondhatok, hogy a 6-os műszerfalnál mind a 8 tológombot fel; a 7-es műszerfalnál még állandóan kapcsolgatni kell. Remélem, nektek sikerülni fog majd valahogy.

Azt hiszem a gépágyú használatához nem kell magyarázat.

• Dobó Viktor, Pécs

F-19 STEALTH FIGHTER *(C64, Amiga, PC)*



A ***Microprose*** cég egyik szimulátor programjáról van szó, aminek a PC-s verziójáról lesz most szó **(A C64-es verzió teljes leírása megjelent az 1001/5 c. könyvben — A szerk.)**. A ***Microprose***-tól jól ismert védelmen átjutva látható a ponttáblázat. Miután beírtuk a nevet, kezdődik a karrier:

A gép által megadott küldetést nem érdemes választani, mert a hidegháborúban nem írthatjuk az ellenfelet, így hamar lelőnek.

4 helyszín közül lehet választani (*Libya, Central Europe, Persan Gulf, North Cape*). **Most a háború milyenségét lehet megválasztani:**
- Cold War
- Limited War
- Conventional War

(Úgy gondolom, hogy aki szereti lődözni az ellenfelet, az az utóbbit fogja választani...)

Ezután jön a küldetés fajtája:
- Air to air mission
- Strike mission
- Air to air training
- Strike training

Az Air to air mission-nál az egyik célpont repülőgép lesz, és több repülő jön elpusztításunkra.

Miután kiválasztottuk a küldetés fajtáját, a **nehézségi szintet** kell beállítani:
- Green Opponents
- Regular Opponents
- Veteran Opponents
- Elite Opponents (értelemszerűen ez a legnehezebb)

A következőkben a **fel- és leszállás nehézségét** állíthatjuk:
- No Crashes (akárhol leszállhatunk károsodás nélkül, feltéve, ha nem kaptunk találatot)
- Easy Landing
- Relastic Landing

Ezt követően megjelenik a kiválasztott helyszín, rajta az útvonal és a célpontok vannak feltüntetve. Itt több dolgot is megnézhetünk:
- A **Mission Targets** pontot választva a gép megadja a célpontokat, és annak koordinátáit.
- A **Radar Sites** pontot választva a radarok elhelyezkedését, és a **Missile Rangers** pontban a legnagyobb hatótávolságukat láthatjuk.
- Az **Air Bases** pont a felszállópályákat mutatja, és a jobb felső sarokban a hovatartozást (pl. friendly), gépei számát (pl. 4 Mig-29) láthatjuk.
- A **Flight Plan** pontban azt nézhetjük meg, hogy a tervezett útvonal alatt mennyi kerozint fogyasztana a gép, valamint a küldetés kezdetének időpontját.
- A **special Events** pontot aktivizálva a térképen kis négyszögek kezdenek el villogni (a **Green Opponents**nél nem). Ezek mutatják azokat a helyeket, ahol az ellenséges földi erők összpontosulnak. A gép még kiírja, hogy ha lehet, akkor kerüljük el, de egy kis zavarással könnyedén túljuthatunk ezeken a területeken.
- Az **Exit Briefing** pontot választva a repülőnket fegyverezhetjük fel. Néhány fegyvert nem használhatunk; erre különböző indokokat ír ki (pl. *We will get a new supply tomorrow* stb).
- Az **Arming Complete** pontra clickelve továbblépünk. Itt 4 kiírással találkozunk:
  - **Select New Mission** — ha nem találtuk volna el az elején a gépet, újra megjelenik egy gép felülnézeti rajza. Ha eltaláltuk, akkor újra a táblázat töltődik be;
  - **Intelligence Briefing** — újra megnézhetjük a célpontokat stb;
  - **Arm Your Plane** — újra felfegyverezhetjük a gépet;
  - **Begin Mission**;

Rövid töltés után feltűnik a pilótafülke...

Baloldalt alul van a tolóerő kijelzője, felette az autopilóta állapotát kijelző lámpa, efelett a sérüléseket kijelző lámpa (a sérült rész piros színű), bővebbet az '**F6**' megnyomásával tudhatunk meg.
Ismét feljebb található az aktuális fegyver kijelzője, mellette a rendelkezésre álló készlettel.
A felette látható sáv az analóg magasságmérő, ugyanebben az ablakban felül látható egy vízszintes sáv, ez pedig az analóg iránytű.
Az ablak közepén jelenik meg a célkör.

Az ablak jobb oldalán látható függőleges vonal az analóg sebességmérő.
Alatta egy kijelző a gyorsító, a fék és a segédszárnyak működését mutatja.
Ez alatt egy betű jelenik meg időnként. Ez akkor villog, ha radarirányítású rakétát lőttek ki ránk (szórjunk **chaff**-et), ha az 'I' villog, akkor infravörös irányítású rakétát lőttek ki ránk, (szórjunk **flare**-et). Ha a radarirányítású rakéta levakarhatatlanul száguld felénk (sem a chaff, sem az ECH nem tudja eltéríteni), akkor szórjunk **decoy**-t.

Ez alatt van négy info. Az **ECH**-t a radarirányítású rakéták közeledtekor kapcsoljuk be ('**4**'), az **IRJ**-t az infrairányítású rakéták ellen kapcsoljuk be ('**3**'), a **BAY** akkor villog, ha a rakétaindító ajtó nyitva van. A **DCY** a decoy kilövése után világít.

Ettől balra látható az aktuális célpont, ennek távolsága (pl. *35 km*), iránya (pl. *64*), megnevezése (pl. *Sam Radar at Liberec*) és állapota (ha szövetséges, akkora *Civilian or Friendly* felirat villog).
Kicsit feljebb, az ablak alsó részén van az éppen aktuális szemléleti nézet kijelzése.
Középen lent találhatjuk az üzemanyag-kijelzőt, ettől balra a térkép (taktikai, illetve domborzati lehet) jelenik meg. A taktikai térképen a szürke téglalapok repülőtereket, a kis vonalak rakétákat (piros az infra-, sárga a radarirányítású rakéták, a fehér színűek az általunk kilőttek). A kis radar radart, a repülőgép repülőgépet jelent..

A leszállás nagyon egyszerű, ha **No Crashes**-t választottunk. Mikor kb. 10 km-re közeltettük meg a leszállópályát, vegyük le a tolóerőt. Ha megjelenik a **Safe Landing** felirat, már nyugodtan hátradőlhetünk a széken, hát ezt is teljesítettük...

Kellemetlenebb, ha lelőnek. Ezért, ha úgy gondoljuk, hogy nem érünk vissza a bázisra, inkább katapultálunk. Ha szövetséges területen katapultáltunk, akkor egy helikopter visz vissza, ha nem, akkor elkapnak.

És végül néhány tipp:

- Közép-Európában lehet a legtöbb pontot szerezni. A határok közelében tankcsapatok találhatók, a **Green Opponents**-ben egy tankért 20, a **Regular 0.**-ben 25, és a **Veteran 0.**-ben akár 30 pontot is lehet szerezni egy tank vagy mobil *Sam* kilövéséért! A tankot 0,6 km-re kell ahhoz megközeliteni, hogy gépágyúval is ki lehessen lőni (ugyanez a távolság igaz minden célpont kilövése esetén). Gépágyúval mindent ki lehet lőni, kivéve a hidakat!
- Az első küldetést érdemes **Training**-gel kezdeni, mert a küldetés teljesítése után rögtön kapunk egy **Silver Star**-t.
- Vannak főhadiszállások a *carlsbadi* és a *libereci* radarok közelében. A **Veteran**, ill. az **Elite 0.**-ben nem érdemes *AMRAAM* rakétát vinni.
- Egy jótanács, amire mindig ügyeljünk. Repülőgép még soha nem maradt fenn!

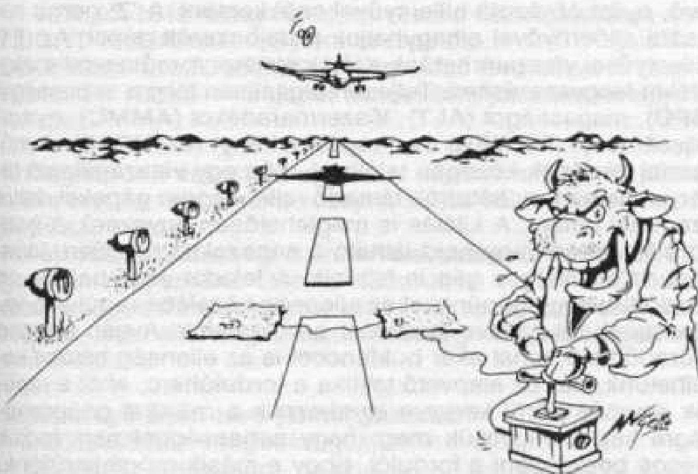
A PC-s billentyűzetkiosztás:

'1' — Flare szórása
'2' — Chaff szórása
'3' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása infra rakéták ellen (IRJ)
'4' — A zavarórendszer ki-bekapcsolása radar rakéták ellen (ECH)
'5' — Decay szórása radar rakéták ellen (DCJ)
'6' — Futómű be-ki
'7' — Autópilóta be-ki
'8' — Kilövőnyílás be-ki
'9' — Segédszárny be-ki
'0' — Fékszárny be-ki
'+/—' — Tolóerő fel-le
'**Backspace**' — Gépágyú
'**Enter**' — Tűz az aktuális fegyverrel
'**F2**' — Válogatás a szemléleti pontok között
'**F3**' — Domborzati, és taktikai térkép közötti választás
'**F4**' — Adatok a befogott célpontok között
'**F5**' — Fegyverek közötti választás
'**F6**' — Találati helyek a gépen
'**F7/F8**' — A hátralévő utat, és az üzemanyagot mutatja Ha a térkép domborzati módban van.
'**F10**' — A célpontokat, és a fel-leszálló helyeket írja ki A célpont kilövése esetén a "Mission Complete" felirat jelenik meg.
'**?**' — Előretekintés
'**>**' — Hátratekintés
'**<**' — Jobbratekintés
'**M**' — Balratekintés
'**N**' — Tekintés a közelebbi célpontokra. Amit nem jelöl a térkép pl.: tank, depot stb.
'**B**' — Válogatás a célpontok között.
'**Z/X**' — A térkép kicsinyítése, nagyítása
'**C**' — Lövész nézőpontja be/ki
'**Shift+Z**' — Gyorsító Ezt egyébként elinduláskor érdemes bekapcsolni, mert az adott sebességnél automatikusan kikapcsol.
'**Space**' — Fegyverek közötti választás
'**Shift+?**' — Tekintés a gépből előre
'**Shift+>**' — Tekintés a gépből hátra
'**Shift+<**' — Tekintés a gépből jobbra
'**Shift+M**' — Tekintés a gépből balra
'**Shift+F1**' — A gép hátulnézetből Az X,Y közelítés, távolodás
'**Shift+F2**' — A célpont nézete Az X,Y közelítés, távolodás
'**Shift+F4**' — A rakéta követése. Az X,Y közelítés, távolodás. Ha nem lőttünk ki rakétát, akkor a rakétaindító ajtót láthatjuk.
'**Shift+F5**' — A gép hátulnézete
'**Shift+F6**' — A célpont nézete. Az X,Y közelítés, távolodás
'**Shift+F7/F8**' — A gép hátulnézetből. Az X,Y közelítés, távolodás
'**Shift+F10**' — Katapult
'**Alt+V**' — A hang fokozatainak az állítása
'**Alt+T**' — Training bekapcsolása
'**Alt+D**' — A terep részletességeinek beállítása
'**Alt+Q**' — Kilépés a programból

Sok sikert mindenkinek:

• **Szabó Attila, Eger**

FLIGHT PATH 737 *(C64)*



Egy **Boeing 737**-es utasszállító repülőgépet kell vezetni a felszállás megkezdésétől a leszállásig. A játék azoknak fog tetszeni, akik örömüket lelik bizonyos paraméterek pontos betartásában. A grafika nem túl látványos, a műszerek többnyire digitálisak, a táj ábrázolása pedig inkább jelzésszerű, mint reális.

Vezérlés: botkormánnyal lehet az emelkedést és a fordulást szabályozni. A futókerekek behúzása az '**A**', kibocsátása a '**Z**' gomb megnyomására történik. A fékszárnyat a '**V**', illetve '**F**' gombokkal lehet szabályozni: a felső kettő növeli, az alsó csökkenti a gép sebességét 20, illetve 10 csomóval. A műszerfalon balról jobbra az alábbi műszerek találhatók:

Magasságmérő (Alt)
Futómű helyzetjelző (V/C)
Kifutópálya iránya (RH)
Leszálló repülőtér távolsága (DIST)

Középen fent, leszálláskor egy négyzet jelenik meg, mely színével jelzi, hogy a gép pillanatnyi magassága a leszállópályáról mért távolsághoz viszonyítva sok (fehér), kevés (piros) vagy éppen megfelelő (zöld) a pontos leszállás végrehajtásához.
Alatta a szám a repülés irányát, a kis nyíl pedig az elfordulás irányát és sebességét jelzi. Még lejjebb a bólintási szöget mutatja egy kis rombusz, azaz hogy a gép arra felfelé vagy lefelé áll. Jobbra a függőleges sebességjelző (**REDI**) és az üzemanyagmérő (**FUEL**). A jobb szélen a sebességmérő (**ASI**), a fékszárny helyzetét jelző műszer (**FLP**) és az óra (**TIME**) található.

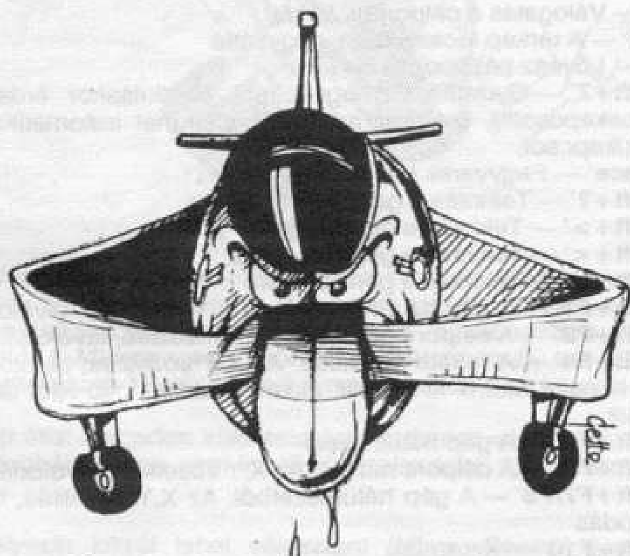
Repülés menete:

Kiengedjük a fékszárnyat. Ha a repülőgép iránya nem egyezik meg a pályairánnyal, kis sebességgel ráfordulunk. Felgyorsítunk. Felemeljük a gép orrát és a levegőbe emelkedünk. Tartjuk a sebességet, mert emelkedünk. Tartsuk még mindig a sebességet, mert 160-nál kisebb sebességnél lezuhanunk, de 200 fölött viszont a fékszárny nem bírja. Ha elértük a 300-at (magasságot), behúzhatjuk a fékszárnyat és a futóművet, de ügyelve rá, hogy behúzott fékszárnnyal a legkisebb sebesség 180 csomó. A futómű legfeljebb 250-es sebességig lehet kibocsátva. Felemelkedünk a hegy szintje fölé. Ha megjelenik a kifutópálya (leszállópálya) iránya, ráfordulunk. A hegy átrepülése után elkezdhetjük a süllyedést, maximális sebesség 600 csomó. Még a 300-as magasság elérése előtt nyissuk ki a fékszárnyat és a futóművet. Ha sikerült elég kis függőleges sebességgel leszállnunk, az '**R**' billentyű lenyomásával bekapcsolhatjuk a sugárféket, hogy gyorsabban megálljunk.

A program nem enged tág teret az önfeledt repkedésre, de igen hatásosan kidomborítja a repülésnek azt az oldalát, hogy szigorúan be kell tartani a megszabott határértékeket. Mindent egybevetve legfeljebb közepesre értékelhető, mivel játéknak túl egyhangú, szimulátornak viszont nem eléggé részlis.

• **NONAME**

FLUGSIMULATOR *(C64)*

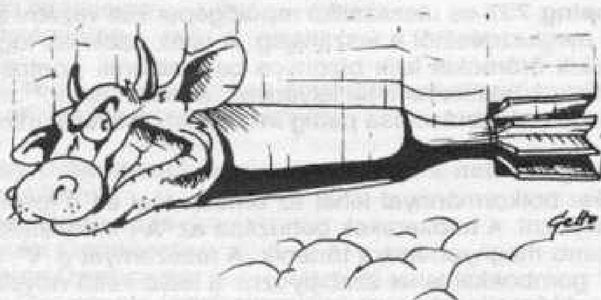


A ***Space Shuttle*** néven is ismert programban a **Columbis** űrsiklót kell a Földre való visszatérés utolsó fázisában a leszállópályáig elvezetni. A program kivitele meglehetősen igénytelen. A műszerfal szinte teljesen digitális, kilátás pedig gyakorlatilag nincs.

Beavatkozási lehetőségünk a magassági kormányra és a futóműmozgatásra korlátozódik. A '**0**' gomb megnyomására kibocsátódik, még az '**1**' gombra behúzódik a futómű. A süllyedés mértéke az '**F**' gombokkal befolyásolható, a felsőkkel csökkenő, az alsókkal növekvő irányba. A műszerfal bal felső sarkában a leszállópályától mért távolság látható század mérföld pontossággal (DME), alatta a függőleges sebesség (**VSPI**), középen van a műhorizont, mely a gép bólintási szögét jelzi. Jobboldalt, a felső sarokban a futómű helyzete (**GEAR**), alatta pedig a magasságmérő található. A magasságot 4000 láb fölött csak digitálisan mutatja 10 láb pontossággal, ez alatt a függőlegesen mozgó mutató is segít a gyors leolvasásában. A műszerfal aljának teljes szélességében végighúzódik a sebességmérő skálája. A jobb alsó sarokban a futóművet működtető kar látható (**GEAR**). A siklás folyamán a süllyedés mértékét úgy kell megválasztani, hogy a pálya elején érjünk földet, azaz a magasság és a távolság egyszerre fogyjon el. Közben persze ügyelni kell a sebességre is, nehogy 300 alá csökkenjen. Ne feledjük a futóművet kinyitni, de számítsunk rá, hogy megnöveli a légellenállást. Közvetlenül a földetérés előtt csökkentsük a süllyedő sebességet 1700 alá, de csak olyan későn, hogy a földetérésig a sebesség legalább 200 legyen. A program egyetlen pozitív vonása, hogy a valósághoz hűen ábrázolja a túl kis sebességnél fellépő 'átesést', vagyis amikor a szárny körüli áramlás örvénylésébe csap át, ugrásszerűen megnövelve a légellenállást és lecsökkentve a felhajtóerőt. Ez azonban csak a siklórepülés fanatikus hívei számára teszi élvezetessé ezt a '*se kép, se hang*' játékot.

• **NONAME**

HELL CAT ACE *(C64)*



Egy második világháborús amerikai vadászgép vezetőülésében kell a megadott feladatot végrehajtani, lelőni az ellenséges japán gépeket, vagy elmenekülni sértetlenül. A botkormány úgy használható, mint a repülőgép kormánya, a motor teljesítményét az '1'-es gombbal lehet növelni és a tőle balra lévő, nyilat ábrázoló billentyűvel csökkenteni. A '**Z**' gomb hatására ejtőernyővel elhagyhatjuk a bajbakerült gépet. Az '**F1**' billentyűvel visszatérhetünk a játék elejére. A műszerfal a végletekig leegyszerűsített. Teljesen digitálisan jelzi a sebességet (**SPD**), magasságot (**ALT**), lőszermaradékot (**AMMO**), motorteljesítményt (**POWER**) és a repülési irányt (**COURSE**). A műszerfal tetejének közepén található még egy visszapillantó tükör, melyben a hátulról támadó ellenséges gépeket lehet szemmel tartani. A kilátás is meglehetősen egyszerű. A horizont és a Nap vagy hold látható a napszaktól függően. Időnként az ellenséges gép is feltűnik. A feladat végrehajtása ott kezdődik, hogy gépünkkel az ellenség közelébe repülünk, így nincsenek fel-, illetve leszállási problémáink. A gép teljesen műrepülhető, tehát akár bukfenccel is az ellenség hátába kerülhetünk, bár az alapvető taktika a fordulóharc, ahol a repülők egymás körül kerintve igyekeznek a másikat géppuskavégre kapni. Figyeljük meg: nagy sebességgel nem tudjuk eléggé beszűkíteni a fordulót, hogy a másik mögé kerüljünk.

A feladat nehezedésével nő az ellenség mozgékonysága és harciassága és romlik a mi pozíciónk, például egyre kevesebb lőszert kapunk.

Meglehetősen élvezetes légiharcokban vehetünk részt, különösen felemelő a légigyőzelem után megjelenő trófea és zene. Az már csak a legkukacosabb bírálókat zavarja, hogy a tényleges repülés nem az ellenség megpillantásával kezdődik és lelövésével ér véget. A valóságos háború sebtében kiképzett pilótáinak gyakran több gondot okozott a fel- és leszállás, mint az ellenség.

• NONAME

KNIGHT OF THE SKY *(Amiga, PC)*



A játék szerintem a legjobb repülőgép szimulátor az általam ismertek közül. A leírást az Amiga verzióról készítettem.

Az első lemez berakása után kapunk egy kérdést, hogy akarunk-e másolatot készíteni az eredeti lemezünkről?

NO — esetén a játékállásokat nem tudjuk kimenteni.

YES — esetén az **A** és **B** lemezről is készíthetünk másolatot.

Következik a védelem a ***MICROPROSE***-tól megszokott azonosítással. A feltört változatban az elsőt választva léphetünk tovább. Tegyük be a másolat B lemezt írásvédelem nélkül, és a főmenübe kerülünk.

WORLLD WAR I — Választása esetén a nyugati fronton 1916-tól 1918 teléig vehetünk részt a küzdelmekben;
FLIGHT TRAINING — Gyakorló repülés;
DOGFIGHT ENCOUNTER — Egy kicsit lövöldözni is kell;
HEAD TO HEAD — 2 gépet összekötve játszhatunk egymás ellen;

A világháborút választva egy listát kapunk a legjobb pilótákról. Itt tudunk feliratkozni közéjük, illetve választhatunk az aktív pilóták közül.

Következik a nehézségi szint kiválasztása. **Level 1-5**. A tűzgomb megnyomása után a háborúban részt vevő összes (szövetséges és ellenséges) pilóta névsora megjelenik, rangfokozat, lelőtt ellenségek és nemzetiség megjelölésével, valamint a dátum.

A képernyő alján lévő jelmagyarázat:
DECEASED — megboldogult;
DOWNED — lezuhant, de él;

Továbblépve egy újabb menübe kerülünk.

A felső sorban a **dátum**, **bázisunk neve** és **győzelmeink száma** látható.

A bal oldali képen a pilóták által az utolsó felszálláskor **elért** dolgok olvashatók, illetve **információkat kapunk az ellenség gépeiről**.

Ebben a menüben már él az **'S'** billentyűvel előidézhető mentés, tehát ha elhalálozunk, nem kell elölről kezdenünk a karriert. Jobboldalon 3, később 8 funkció szerepel.

FLY A MISSION — Irány a bevetés;
VISIT THE HANGAR — Lecserélhetjük a gépünket;
VIEW RANKINGS — A pilóták eredményei;
LOOK AT PORTFOLIO — Megnézhetjük a fényképalbumunkban a legjobbakat, a gépük típusát, győzelmeik számát és hol látták utoljára repkedni;
ISSUE A CHALLENGE — Légipárbajra hívhatjuk az ellenfelet;
MOVE YOUR SQUADRON — Áttelepülhetünk egy másik reptérre;
ACCEPT CHALLENGE — Ha kihívnak minket párbajra, ezzel fogadhatjuk el;

Ha megvan a gépünk, indulhatunk bevetésre. Kapunk egy térképet és szöveges tájékoztatást is a célpontról, a megközelítés módjával stb.

Végre beültünk a gépbe.

A billentyűzetet itt ismertetném (Amiga):
'O' — motor be/ki
'+' — gázadás
'—' — gázelvétel
'SPACE' — térkép
'ENTER' — tűz
'S' — érzékenység (1-4)
'1' — előrenézet
'2' — hátranézet
'3' — jobbranézet
'4' — balra nézhetünk a fülkéből
'F1 — F10' — külső nézetek
'DEL' — bomba kioldása
'K' — billentyűzet
'J' — joystick
'M' — mouse
'ESC' — kilépés
'R' — visszajátszás
'L' — auto landing (csak reptér felett)
'Z' — nagyítás
'X' — kicsinyítés
'TAB' — kis repülőt tesz a bal/felső sarokba, láthatjuk, merre húzzuk a joy-t
'P' — szünet

A műszerfal nagyon egyszerű, nem kell magyarázni. Beindítjuk a motort és kb 30-40 km/h sebességnél lassan felemeljük a gépet. Vigyázzunk, mert a 80-100 LE-s motorok nem bírják nagyon a gyűrődést, figyeljük a fordulatszámmérőt.

A levegőben kell egy kicsit lövöldözni, bombázgatni. Ne felejtsük el, mi volt a célpont, jó, ha leszedjük, mert előléptetést leginkább akkor remélhetünk.

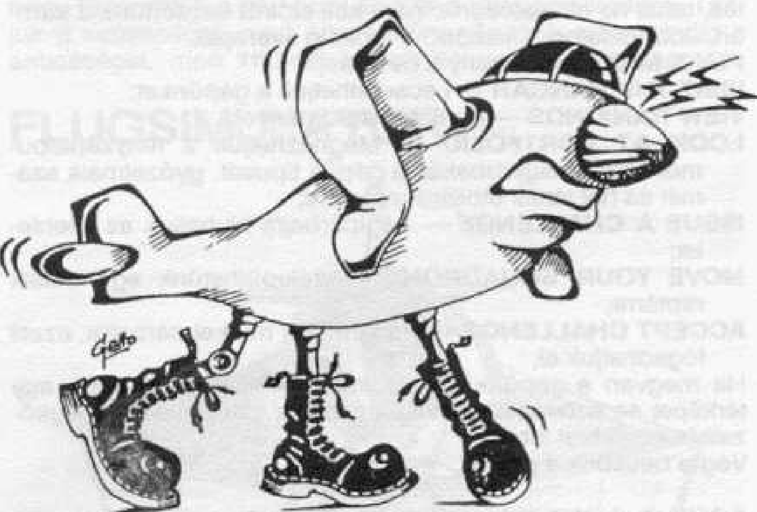
A baj ott kezdődik, hogy ránk is lőnek, földről, léghajóról, repülőkről. Ha megsebesültünk, egy pár másodpercre vörös lesz a képernyő. Ha a gépünket szétlőtték, igyekezzünk leszállni. Tulajdonképpen mindegy, hogy hol, fogságba nem esünk. Ha lent vagyunk, a motort kapcsoljuk ki!

Ekkor választhatunk, hogy befejezzük-e a küldetést. Ha elég volt a repülésből, akkor **YES**-t választva azonnal elolvashatjuk valamelyik újságban, mit is műveltünk odafönn. Akár még kitüntetést is kaphatunk, vagy egy új csillagot a váll-lapra. A többiekről is szól egy-két flekk. Click, és máris kezdhetjük elölről az új küldetést.

A játéknak van egy nagyszerű része.
Ha légiharcban lelövünk valakit (ne szövetségest), belép egy **REPLAY** menü. Visszanézhetjük, ahogy aprófát csináltunk az ellenségből.
Fontos még az '**F3**' gombbal behívható bombázó nézet. Ha földi célpontot kapunk, repüljünk rá és amikor alattunk van, váltsunk át ide. Felülnézetből látjuk a tájat és gépünket. Elég nehéz pontosan célozni, de 20-25 bevetés után már mindenki tudni fogja, hogy milyen magasból, mekkora sebességgel bombázzon. Én 50%-os motorteljesítménnyel 150-200 méter magasból elég jó eredményeket értem el. Egyébként minden földi célpontot a géppuskával is szét lehet lőni.
Ha lelőttek minket, a **RESURRECTED**-del feltámaszthatjuk magunkat. Jelenleg **Lt. COLONEL** rangon állok 28 küldetéssel a hátam mögött. 137 légigyőzelmet arattam, amit 7 kitüntetéssel jutalmaztak.
A játék megúnhatatlan a feladatok sokrétűsége miatt, az egyre nehezedő légiharcok, párbajok mindig új kihívást jelentenek.
Remélem másoknak is sok kellemes percet szerez e játék.

• Szapor László, Budapest

RED BARON *(Amiga, PC)*



Töltéskor megtudhatjuk, hogy a game-t a Dynamix követte el. a töltést némi korhű harci induló színesíti, de szerencsére a későbbi ebben kikapcsolható. Kis idő múlva egy hét pontból álló menühöz lesz szerencsénk (**Main Menü**).

Dogfight a Famous Ace: Itt az I. világháború ászai ellen verekedhetünk a levegőben. Mindkét oldal pilótáival lelövethetjük magunkat. Nemzetenként nehézségi sorrendben vannak a pilóták. A legnagyobb ász *Manfred van Richthagen* avagy a **Vörös Báró**. 80 légigyőzelmével félelmetes ellenfélnek számít. A halálával sokan foglalkoztak, leírom az énáltalam ismert tényeket. A Vörös Báró nemesi család sarja volt. A háború előtt is élénken érdeklődött a repülés iránt öccsével egyetemben. A háborúban a **JG 1**-hez került. Fantasztikus térlátásával és bátorságával hamar kitűnt társai közül. Légi győzelmeinek száma már jóval 60 fölött volt, amikor egy 'portyázás' alkalmával megsebesült. Hazatért nemesi birtokára pihenni. Nem bírta soká a tétlenséget, pár hónap múltán visszaszökött az osztályához. A halálos légiharcban — ahol elért légigyőzelmet — a sebe ismét találatot kapott. A harc sűrűjéből ugyan kihozta a gépet, de pechjére egy kanadai pilóta — akinek állítólag lelőtte a barátját — lelőtte az ég makulátlan lovagját... Na, de térjünk vissza a játékhoz. Jobbra fent láthatjuk az ászok névsorát, mellette az aktuális pilóta fényképét (digi). A nevére clickelve némi infót láthatunk a kiválasztottról. **CANCEL**-re visszakerülünk a menübe, **SELECT**-re a 'repülés beállításához' kerülünk (ld. később).

Fly Single Mission: Itt azokat a küldetéseket repülhetjük, melyekkel a karrier során találkozhatunk:
- **Fly a Historic Mission:** Egy történelmi küldetés. Itt kiválaszthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk részt venni. Az ászokk elleni csatározásokhoz hasonlóan választhatjuk ki a küldetést:
  - Hunter és a Vörös Báró csatározása
  - Roth Bullon vadászata
  - Voss McCudden párharc
  - A mester halála
  - Volet Ballon védelme
  - Immelmann első győzelme
  - Frank Luhe a hírhedt 'Ballon-vadász' vadászata
  - RB mintaszerű támadása

Az alsó panelokat majd a 'repülés beállítása' címszónál!

Career Menu
- **Start Career** — Új karrier kezdése. Ha nincs szabad hely a pilóta listában először ki kell törölnünk a nekünk ellenszenves krapek nevét (**DELETE**). Persze a törlés előtt nem árt belekukkantani az anyagába (**VIEW**). Jobbra az impozáns képünket szemlélhetjük meg, mellette a légigyőzelmek számát. Legalul pedig a kitüntetéseink foglalják a helyet.
- **Continue a Career** — A pilóta-listáról kell kiválasztanunk a folytatni kívánt egyed nevét. Nem lehet folytatni, a **Deceased** (lelőtt), illetve a **Retired** (Befejezte a Háborút) stílusú emberkék karrierjét.
- **View Top Aces** — A háborút befejezett pilóták High-Score tábláját nézhetjük meg (**VIEW**).
- **Return to Main**: ?!

View Airplanes: Itt nézhetjük meg gyönyörű 3D-ben a **VH** gépeit. Először ki kell választanunk, hogy melyik oldal gépeire vagyunk kíváncsiak. A **Famous Aces** az Ászok gépeit mutatja. A bal oldalon található nyilakkal tudjuk a gépet körbejárni. A **PREVIOUS** az előző a **NEXT** a következő gépet mutatja. A **CONTINUE** visszatesz a főmenübe.

Other Options: Itt a játék kezelésére, töltésére vonatkozó dolgokat állíthatjuk be
- **Preferences**: Bekapcsolhatjuk a joy-t, az egeret valamint a hangot és a zenét;
- **Watch Demo**: Demo (a játék elejéről);
- **Credits**: Készítők névsora;

Mission Recorder: A játék legérdekesebb része. Itt a felvett missziónkat nézhetjük meg. Először válasszuk ki a filmet, azután **LOAD**. Ezután a 'vágószobába' kerülünk a bal oldalon egy video kezelőpanelt látunk. Nyilván mindenki tudja használni. A **COCKPIT** alatt lévő nyilakkal tudunk kinézegetni a gépből. Az **EXTERNAL**-lal pedig körbejárni. A **yours** alatt a gép nézeti módját (gépből nézve, illetve külső méretből), **EXIT**-tel kilépünk, a **TAPES**-re új filmet töltünk, **ENTER SIMULATION**-nel pedig folytathatjuk a manőverezést a gépben!

EXIT TO DOS: 'Have a nice DOS'

Na, most hogy a menüket letudtuk, jöhet a régen várt 'Repülés beállítása':

Fent a választott/kapott küldetésre jellemző képet látjuk. Alatta van a térség, itt lehet variálni a küldetéssel. Az első megváltoztatható dolog az, hogy mi hány géppel repülünk (1-4), azután, hogy milyen géppel. Ezt követi a **RAPÜLÉSI** alak-

zat beállítása a résztvevő gépek számának függvényében, majd a lőszer 'fogyását' állíthatjuk be. Azután az időjárást: a szelet és a felhőket. **ACCEPT**-re elfogadjuk, **RETURN**...: vissza a menübe. Az elfogadás előtt még kukkantsunk bele a **REALISM PANEL**-ba. Itt állítgathatjuk be a nekünk tetsző körülményeket:

- elvakíthat-e a nap
- valósághű legyen-e az időjárás
- beragadhatnak-e a fegyverek
- felléphet-e a fekete látás
- ?
- befagyhat-e a karburátor
- végteleníthetjük-e a lőszert
- ...az üzemanyagot
- szórványosan viselkedjen-e a gép
- lelőhetnek-e az ellenséges gépek?

Ezeket külön-külön nem érdemes változtatni, elég a felső 3 panelt variálni. Miután mindent beállítottunk, nem árt megnézni a **Combat levelt** és a **Overall Difficulty**-t. Az előbbi az ellenfél képzettségét az utóbbi a pontokból való részesedést(!) jelenti. Előfordult már velem, hogy a reptérről kigurulva ellőtték az üzemanyag vezetékemet és így nem tudtam felvenni a harcot a bázist támadó gépekkel szemben. A másik két társam viszont leszedte a betolakodókat, engem pedig megajándékozott a gép 78 ponttal!... **RESTORE**-ral visszaállíthatjuk az eredeti beállításokat, **ACCEPT**-tel indulunk az egekbe! Először persze elolvashatjuk a küldetés pontos leírását.

BEGIN MISSION — indulunk. A gép műszerfala viszont egyszerű. Hát igen, akkor még nem 40 km-ről lőttek egymásra rakétákat a pilóták, hanem szemtől-szembe harcoltak. Szóval van üzemanyagmérő, olajnyomásmérő, Altiméter, sebességmérő, fordulatszám-mérő és iránytű, slussz!

A végére a legfontosabbak! A küldetések:

- **Dogfight a Squadvron:** Néhány ellenséges gép berepült a védelmi területünkre. Ezeket kell megsemmisíteni.
- **Patrol the Front:** Őrjáratozás a front felett. Ez abszolút lutri. Beleakadhatunk néhány védelemtől megfosztott bombázóba, de az RB is jöhet velünk szembe.
- **Escord a Bombins Raid:** Egy objektum lebombázására induló bombázóinkat kell elkísérni a tett színhelyére. A néhány akadékoskodó ellenséges vadászt pedig a sírhelyére.
- **Stop a Bombing Raid:** Az előző ellentéte. Egyébként a kedvenc küldetésem.
- **Hunt Zeppelin:** Ez természetesen csak angolként játszható. A német bácsik ezekkel a szivarokkal törnek édes hazánk békéjére. Ki kell RESET-elni őket.
- **Escort Reconnaissance:** A fényképész repülőket kell elkísérni a céljukhoz. Ezt persze a célpont katonai vezetése nem nézi jó szemmel, és némi vadász-vendégsereg keseríti majd az életünket.
- **Balloon Defense:** A felderítő ballonjainkat felderítették! Nem ártana megsemmisíteni őket!
- **Balloon Busting:** Recontra!

Most jöhet némi atyai tanács:

- Először is figyeljük a sebességmérőt. Ezeket a gépeket nehéz volt nem átejteni.
- Fordulózás közben ne csak az ellenfelet, a hátunkat is figyeljük
- Csak akkor tüzeljünk, hogyha a céltárgy már kb. 2 x akkora, mint a célkeresztünk.
- Kifizetődő lehet a potyázás is: követünk egy társunkat — lehetőleg a parancsnokot — aki majd talál ellenfelet. Elkezdi pötyögtetni, és mihelyt füstöl, mi is odaeresztünk egy hosszú sorozatot. Így lekaszáljuk az érte járó pontokat.
- Vigyázzunk az esztelen lövöldözéssel. Ha a társunkat eltaláljuk, az nem baj, de le ne lőjjük, mert akkor megdorgálnak, elveszik pontjaink egy részét, sőt le is fokozhatnak.
- Ha tudjuk, hogy hova megy az ellenfél — pl. Bombázókul kellene védenünk -, akkor emelkedjünk fel és várjunk. A mohó ellenfél lecsap a bombázóra, mi pedig a magassági fölényt kihasználva rá!

A többi már a leendő pilótákon áll!

A billentyűzetkiosztás (PC):

'1-9' — Tolóerő szabályozás
'+/—' — Motor forduatszám növelése, csökkentése
'Space' — Tűz
'P' — Szünet
'U' — Fegyver javítása
'C' — Időgyorsítás
'D' — Sérüléseink
'A' — A kötelék parancsnokaként ezzel szólíthatjuk fel a társainkat támadásra
'H' — Segítségkérés a többiektől
'</>' — Lábkormány
'F1' — Pilóta nézet
'F2' — Hátulnézet
'F3' — Balranézet
'F4' — Jobbranézet
'F5' — Felfelénézet
'F6' — Lefelénézet
'F7' — Ellenség szemszögéből való nézet
'Enter' — Külső nézetek
  'F1' — Gép elölről
  'F2' — Gép mögött
  'F3' — Gép balról
  'F4' — Gép jobbról
  'F5' — Gép alulról
  'F6' — Gép felülről
  'F7' — Madártávlat
'Esc' — Visszatérés a bázisra
'F10' — A talaj/ég felbontás beállítása
'Alt+R' — REALISM menü
'Alt+Q' — Kilépés a DOS-ba

Értékelés: Mit is lehetne elmondani azonkívül, hogy CooooL! A grafika szuper, a küldetések élvezetesek és külön buli az újság, mikor benne vagyunk egy-egy sikeres akció után. Egyszóval sikerült egy nagyon jó játékot kreálnia a ***Dynamix***-nak. Ki ne hagyd!

• Galuska Szabolcs, Miskolc

F-29 RETALIATOR *(Amiga, PC)*

Ezúttal a küldetések ismertetése következik:

ARIZONA TEST RANGE MISSIONS — Arizónai gyakorló-küldetések

Mission 1
Találd el a 7B szektorban a két céltáblát.

Mission 2
Visszavonuló teherautókból álló csapat megy a kelet-nyugati főúton. Semmisítsd meg az összeset a 8A-8H szektorokban.

Mission 3
Lődd le az A3-as szektorban közlekedő tehervonatot.



Mission 4
Semmisítsd meg a SAM célzókészülékeket és a radarállomásukat az 5D szektorban.
Mission 5
Rombold le a hidat a Yuscon lőterében és kerüld el az F8 szektorban elhelyezett elektromos SAM rakétakilövőket.
Mission 6
Támadd meg a közeledben levő Drone MIG 29B Fulcrum gépeket. Kettőt kell megsemmisítened.
Mission 7
Támadd meg a 3A szektorban levő ál-tank egységet, keresztezve a Nevada Síkságot.
Mission 8
Semmisítsd meg az 1C szektorban levő gyáregyüttest.
Mission 9
Semmisítsd meg a 4C szektorban levő légitámaszpontot és a fő kifutópályát. Semmittevő vadászgépek vannak ezen a bázison elhelyezve.
Mission 10
Semmisítsd meg az ellenséges vezérlőközpontot, elkerülve az 1E szektorban elhelyezett teljes SAM rendszert. Ez talán a legnehezebb küldetés az Észak-amerikai gyakorló-küldetések közül.

Megjegyzés: Ha megsemmisítesz bármely más célpontot vagy épületet, felelős leszel a bíróság előtt a történtekért.

PACIFIC MISSIONS — Csendes-óceáni küldetések

War Update 1
1.'Scramble'
Két ellenséges gép közeledik a szigetedhez a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.
2.'Firebolt'
Az ellenség légitámadást indított a Vejan szigeten levő olajfinomítók ellen (8D szektor). Szorítsd vissza az ellenséget és semmisíts meg legalább három vadászgépet.
3.'Drop-in'
Egy ellenséges hadihajót fedeztek fel a 4G szektorban. Lepd meg NSRAM lövedékeket használva, elkerülve a radarrendszerét, és semmisítsd meg.
4.'Plunge'
Lődd le az ellenség olajraktárát a Zahiti szigeten (1D szektor).

War Update 2
1.'Splash'
Az ellenséges flotta teljes támadást indított a Troy szigeten (8E szektor). Legalább tíz jármű érkezik az északi partra. Egy Fulcrum század kíséri ezeket. Semmisítsd meg a partra szálló járműveket.
2.'Warmpump'
Hírszerzők jelentették, hogy két ellenséges flotta közeledik délről a 3B szektorban, hogy megerősítsék a Vörös flottát. Lepd meg őket jöveteleddel.
3.'Deep Heat'
A *Leonid Brezhnev* anyahajó visszavonult az ellenséges flottától, de elindított egy nagy támadást a Solomos szigetek ellen. Támadd és semmisítsd meg mind a három elenséges repülőgépet.
4.'Beta-1'
A nagy ellenséges tartályhajót, az *Azovot* kell megbénítani egy meglepetésszerű támadással a 4G szektorban. **MIG**-ek biztosítják a légi fedezést.

War Update 3
1.'Revenge'
A *New Jersey* csatahajót megtámadta két ellenséges cirkáló, a *Kresta 2* és az *Admiral Zozulya*. Lásd el a légi fedezés feladatát a MIG-ek ellen és támadd meg a 7H szektorban levő cirkálókat.
2.'Arc'
Az ellenség teljes támadást indított a Solomos szigeten még tíz hajóval, tűz alá véve a déli partot. Semmisítsd meg a négy MIG-et és lődd le bármelyik ellenséges hajót.
3.'Strike Back'
Az amerikai flotta megérkezett az 5H szektorba és a *J.F. Kennedy* anyahajó vezetésével a szigeted felé halad. Indíts támadást ellenük, elkerülve a SAM hálózatot, míg a MIG-ek megtámadják az amerikai egységet. Semmisíts meg legalább két hajót, majd térj vissza a bázisra.
4.'Stams'
Meg kell támadnod és meg kell semmisítened az ellenséges gázüzemet és finomítót a *Zahiti* szigeten az 1D szektorban.

War Update 4
1.'Knock-Out'
A *Leonid Brehznev* anyahajó feltűnt az 1G szektorban egy segélyhajó kíséretében. Találd meg és semmisítsd meg őket.
2.'Flight Back'
Egy ádáz ellentámadás elsüllyesztett három amerikai hajót és fenyegeti a JFK-t. Biztosíts légi segítséget és semmisítsd meg a két ellenséges csatahajót a 4F szektorban.

War Update 5
'Hand Shake'
Találkozóban állapodott meg a két flotta, hogy megbeszéljék a béke feltételeit az ellenség *Leningrád* csatahajóján, a 4B szektorban. Biztosíts légi járőrséget, hogy érvényre juttass egy, a MIG-eket kizáró zónát, a közelgő szabotázs ellen.

MIDDLE EAST MISSIONS — Közép-keleti küldetések

War Update 1

1.'Bravo'
Semmisítsd meg az 5A szektorban a határon átlépő három tankot.

2.'Bogie'
Két MIG közeledik a bázisodhoz a 6F szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

3.'Alpha'
Semmisítsd meg a radarállomást a 4D szektorban hogy biztosíthass egy légifolyosót.

4.'Foxstrike'
Semmisítsd meg a 3F szektorban levő közúti hidat, hogy megakadályozd az ellenség erősítését.

5.'Lizard'
Egy legalább hat teherautóból és négy tankból álló ellenséges egység közeledika főúton a 4C szektorban. Gátold meg a közeledésüket és semmisítsd meg az egységet.

6.'Charlie'
Indíts támadást a 2H szektorban levő ellenséges repülőtér ellen.

War Update 2

1.'Moonstruck'
Lődd le a 3B szektorban levő gyárat, ami az arab erőket látja el tölténnyel.

2.'Rogue'
A 2F szektorban levő villamos erőművet kell megsemmisítened.

3.'Pincer'
Mielőtt elkezdenéd ezt a küldetést, nézd meg a térképet, ami megmutatja neked a két szürke ellenséges tankzászlóaljat, amik egy támadást vezetnek. Semmisítsd meg ezt a hat tankot és térj vissza a bázisra.

4.'Torch'
Semmisítsd meg a 4A szektorban levő leszállópályát.

5.'Crossfire'
Semmisítsd meg az ellenség olajfinomítóját az 1F szektorban, az elsődleges célpontoddal, a három olajtartállyal együtt.

War Update 3

1.'Mayday'
Három ellenséges vadászgép közeledik a fővároshoz. Szakítsd meg a támadásukat, semmisítsd meg a vadászgépeket és térj vissza a bázisra. Menj az 5E szektorba a támadáshoz.

2.'Lord'
Két folytatódó tank ütközet van a frontvonal mentén. Állítsd meg az ellenséges hadosztályokat. Nézd meg a térképet a számítógépen, hogy megtudd az ütközetek helyét.

3.'Torture'
Meg kell találnod és lerombolnod a 3B szektor alsó részében levő vasúti hidat.

4.'Romeo'
Az 1F szektorban levő *Lac Mi-El* páncélos laktanya Oroszországból importált T-80-asokat gyűjt össze. Rombold le a földig a bázist.

War Update 4

1.'Heat'
Hiányosak mostanában a kapott információk, de úgy hiszik, hogy egy nagy ellenséges szárazföldi egység helyezkedik el az 1D szektor közelében. Ez több mint tíz tankot és teherautót tartalmaz. Meg kell találnod és meg kell semmisítened ezt az egységet.

2.'Juno'
Nagy méretű légierő halmozódott fel az ellenség területe fölött es a főváros felé tart. A célpontjuk bizonytalan, de neked négy ellenséget meg kell semmisítened és távol tartani őket a bázistól. (3G szektor)

3.'Warrior'
Semmisítsd meg a kémiai feldolgozó üzemet az 1C szektorban, amiről úgy hiszik, hogy vegyi fegyvereket állít elő.

4.'Gold'
A háború legnagyobb tankcsatája tombol, mozgósítva az összes tartalék egységet (Nézd meg a térképet!) Nyújts légi segítséget és semmisíts meg nyolc tankot.

War Update 5

1.'Ajax'
Miscon feloldotta az 1B szektorban levő ellenséges főváros és a környékbeli létesítmények bombázására vonatkozó korlátozást, és fő célpontjának a 2A szektorban levő repülőteret tette. Semmisítsd meg a fő kifutópályát és menj vissza a bázisra.

2.'Dawn'
Semmisítsd meg az acélgyárat az 1D szektorban, semmilyen kárt ne tegyél a *Red Cross* kórházban.

3.'Zeus'
Az ellenség mindent bevetett az új támadásban. Új fegyveres alakulatokat állítottak fel a frontvonalon (nézd meg a térképet) és megtámadták a kimerült fegyveres csapatokat. Lásd el a légi segítség feladatát és semmisítsd meg a vezető tankzászlóaljat.

4.'Red'
Az út- és vasúthálózat nagyon megsérült, így veszélyezteti az utánpótlást. A frontvonalon levő hiányok fenyegetik a pozícióinkat, ezért légi fedezést kell biztosítanod a *Tel-A-Von*-tól a frontvonalhoz tartó konvojnak a közelgő MIG támadással szemben. Az ütközet helye a 7G szektor.

War Update 6

1.'Standstill'
A helyzet kritikussá vált a három ország gyárainak megsemmisülésével. Az egyedüli működő ellenséges gyár az *El Alamein* gyár (1A szektor). Kerüld el a SAM hálózatot és semmisítsd meg a komplexumot.

2.'Vice'
Mindkét oldal erői kezdenek kimerülni, ahogy a háború anyagháborúvá válik. Fanatikus ellenséges rankalakulatok pusztítják az ellenálló szárazföldi erőinket (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg a négy vezető tankot és a kísérő járműveket.

3.Thunder'
A földarabolódott ellenséges légierő összegyűlt ismeretlen kifutópályákról és talán az utolsó teljes körű támadásukat indítják meg. Semmisítsd meg az összes *Bogie*-t a 4G szektor felé (Számuk ismeretlen.).

War Update 7

1.'Abyss'
Ezen a napon a háború eléri a tetőpontját ismeretlen következményekkel. Egy titkos vagy speciális küldetés a megoldás a háborúnak ebben az utolsó fejezetében.

EUROPE MISSIONS — Európai küldetések

War Update 1

1.'MIG Cap'
Zulu Alert (éles bevetés) két MIG ellen, amik a bázisodhoz közelednek. Keresd meg, támadd meg és semmisítsd meg ezeket. Ez nem egy gyakorlat — megismétlem — ez nem egy gyakorlat.

2.'Bomb Cap'
Három ellenséges bombázó közeledik alacsonyan szállva a bázisod felé, kísérettel. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket. (30Ú-ra *Bogey* felé)

3.'Intercept'
Két SU-27 *Flanker* keresztezi a határt és közeledik cikk-cakkolva *Huttgart* felé (8A szektor). Támadd meg és semmisítsd meg ezeket.

4.'Tom Cat'
Három repülőgép látja el a légi kíséretét a határ mentén előrenyomuló ellenséges gépjárműcsapatnak a 4D szektorban. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket a repülőgépeket.

5.'Agressor'
Lásd el a légi kíséret feladatát az előrenyomuló ellenséges Vörös tankok ellen, *Ziepen* közelében, a 6D szektorban. Semmisítsd meg a két tankcsapatot (6 tank).

6.'Firehand'
Két ellenséges gépjárműosztály támadja meg a hetedik angol tankszázadot az ország északi részén. Akadályozd meg az előrenyomulást és semmisítsd meg a vezető tankcsapatot a 8D szektorban.

7.'Ironhand'
Biztosíts légi folyosót a déli határ mentén, megsemmisítve a három ellenséges SAM rakétakilövőt és radart a *Stein* folyó közelében a 3D szektorban.

8.'Backbreaker'
Hogy meggátold az ellenség visszavonulását és akadályozd a hátsó segélycsapatokat, az első számú célpontod a *Liepen* híd az 5E szektorban.

9.'Limelight'
Semmisítsd meg a *Frunsroure*-ból a *Liepen* hídon keresztül a front felé tartó szárazföldi csapatokat a 8F szektorban.

10.'Linebacker III'
Ez egy megtorló küldetés a Vörös Hadsereg *tranevora*-i repülőtere ellen, különösen a fő kifutópálya és a hangárok ellen az 1G szektorban.

War Update 2

1.'Jawbreaker'
Semmisítsd meg a *Stein* folyó északi részén levő hidat (6D szektor).

2.'Four Star'
Semmisítsd meg az ellenség tartalék raktárait a 2F szektorban.

3.'Big Ear'
Semmisítsd meg a 7E szektor közelében levő radarállomást és a SAM rakétakilövő rendszert.

4.'Deep Throat'
Az ellenséges légierő szétszóródott az országukban a területi bázisaikon. *Miscon* egy nagy ellenséges csapat jelenlétét fedezte fel a 3H szektorban egy felszállóhely közelében. Semmisítsd meg az ellenséges légi célpontokat és a kifutópályát.

5.'Strike Out'
Az ellenség megkezdte a háború legnagyobb bombázását az összes légierő-bázis ellen. Öt gép közeledik a határ felett — céluk ismeretlen. Támadd meg és semmisítsd meg ezeket a 2C szektorban.

6.'Tin Can Alley'
Biztosítsd légi támogatást a szövetséges tankcsapat számára az ellenséges támadás ellen. Semmisítsd meg a két vezető tankzászlóaljat (6 tank). Nézd meg a térképet, hogy megtudjad a harc színterét.

War Update 3

1.'Iron'
Semmisítsd meg a létfontosságú közúti hidat a 8C szektorban, hogy megakadályozd az ellenség tartalékainak a frontra érését.

2.'Titan'
Nagy ellenséges konvoj halad a front felé. Nagy mennyiségű fegyverzetet szállítanak nyugat felé a 8G szektorban, pontonhidakkal biztosítva a folyón való átkelést. Semmisítsd meg a konvojt és menjél haza.

3.'Snake Eye'
Adáz tankütközetek folynak különböző szektorokban (Nézd meg a térképet!). Angol és francia tankcsapatok védik a földjüket. Biztosíts légi segítséget három MIG ellen és semmisítsd meg a vezető tankcsapatokat mindkét ütközetben.

4.'Grind'
Az 5H szektorban levő ellenséges ipari együttes gépalkatrészekkel látja el a Vörös Hadsereget. A komplexum megsemmisítése nagy hiányokat okozna az ellenségnek.

5.'Lights Out'
Bénítsd meg a folyóparti erőművet az 5H szektorban, megsemmisítve a hűtőtornyokat, ezáltal csökkentve az ellenség termelékenységét.

6.'Fly-by'
Nagy mennyiségű szövetkező vadászrepülőgépet helyezett el egy ellenséges MIG-29 század. A három ász pilóta az Alpok felől közeledik az 1D szektorban. A küldetés önmagáért beszél.

War Update 4

1.'Operation Wolf'
Egy új MIG 29-C századot fedeztek fel, ami határon keresztül *Nürnberg* felé halad. Tartóztasd fel ezeket az 5C szektorban és oszlasd szét a csapatot.

2.'Avenger'
Egy sor vad szárazföldi ütközet kimerítette a NATO erőit a rájuk támadó két új tankcsapattal (Nézd meg a térképet!). Állítsd meg az ellenség támadását és semmisíts meg legalább tíz tankot.

3.'Operation Thunderbolt'
Semmisítsd meg a 7H szektorban levő vegyi üzemet és a két raktározótartályát.

4.'Operation Bear'
Támadd meg a 2H szektorban levő fegyvergyárat, elkerülve a közelében elhelyezett SAM hálózatot.

5.'Express'
Tehervonatok érkeznek óránként északról az ellenség fővárosába és a frontra. Semmisítsd meg a vasútvonalat és a 4H szektorban a vonatokat.

6.'Untouchables'
Egy ellenséges *Flanker* század különböző raktárakat semmisített meg a front közelében és a 7A szektorban levő nemzetközi repülőtérhez közeledik. Támadd meg és semmisítsd meg a csapatot.

War Update 5

1.'Venus'
A Vörös Hadsereg második légiereje megerősítette a meggyengült első hadsereget és a háború eddig látott legnagyobb támadását indította el, hat vadászrepülőgépszázaddal pusztítva a NATO szárazföldi egységeit. Biztosíts légi védelmet *Huttgart*nak a 7B szektor közelében három közeledő MIG ellen.

2.'Venus 2'
Biztosíts légi védelmet a *Nürnberg* melletti gyáregyüttesnek a három MIG század fenyegetése ellen a 4B szektorban.

3.'Counter'
Biztosíts légi védelmet a második amerikai tanktizednek és semmisítsd meg az ellenséges tankokat (Nézd meg a térképet!).

4.'Backache'
Indíts támadást az ellenség utolsó hídja ellen a 7B szektorban, hogy megakadályozd az ellenség visszavonulását.

5.'Trax'
A 8H szektorban levő tankgyár az elsődleges célpont. Semmisítsd meg a fő épületet.

6.'Flame'
A 8H szektorban a templom és a kórház mellett kényelmesen elhelyezkedő óriási raktár biztosítja a Varsói Szerződés csapatainak az üzemanyagot. Semmisíts meg egy tartályt és menj haza.

War Update 6

1.'Burst'
Ez az eddigi legnehezebb küldetés: semmisítsd meg a nemzetközi kifutópálya középső sávját a 6H szektorban és támadd meg az ellenséges gépeket. Kerüld el a bázistól nyugatra levő, sűrűn elhelyezkedő SAM rakétakilövőket.

2.'Mercury'
Egy vadászrepülőkből álló 'rag-tag' alakzat közeledik a határ felett a bázisod felé. A hírszerzők szerint valószínűleg cirkálórakétákat szállítanak. Semmisítsd meg az ellenség objektumait ezen a területen.

3.'Man Hunt'
A két hadsereg maradéka összecsapásra készül (Nézd meg a térképet!). Semmisítsd meg az ellenséges objektumokat ezen a területen.

4.'On-Line'
Célpontod az ellenséges fővárostól dél-keletre levő nukleáris erőmű. Semmisítsd meg a hűtőtornyokat és a fő épületet, elkerülve a reaktort. Ez teljes elsötétülést fog okozni az elenségnek a 7H szektorban.

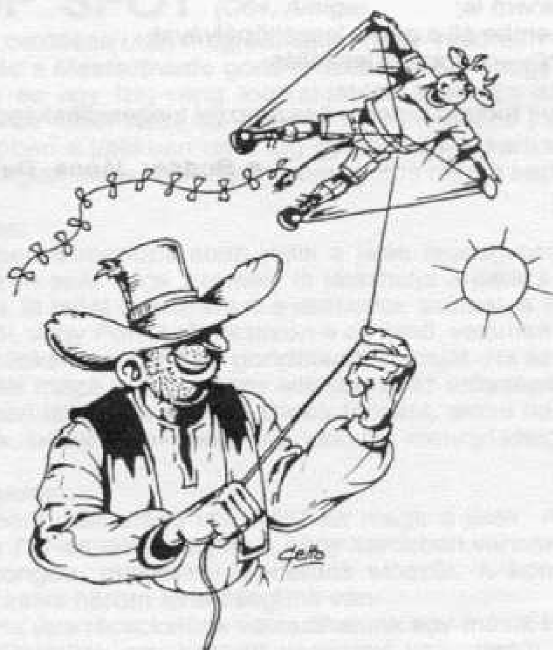
5.'Saturn'
Egy új tankokat szállító vonatot fedezett fel a műhold a 7H szektorban. Akadályozd meg, hogy a tankok elérjenek a harctérre.

6.'Mars'
A 8H szektorban egy erősen védett repülőgépgyár mindeddig sértetlen maradt, és nagy mennyiségű gépet állít elő az ellenség számára. Semmisítsd meg a fő épületet.

War Update 7

1.'Savior'
2.'Retaliator'
3.'Hour Glass'.
Ezek a küldetések mind titkosak, hogy megvédjék a háború eredményét.

SKYFOX 2. *(C64, Amiga, PC)*



Mint minden program, ez is az elején kezdődik. Ha a csodás főcímet végignéztük (mert végig kell néznünk), akkor kis töltögetés után megjelenik a főmenü. Alul találjuk a nehézségi fokozatokat, ami jelen esetben a legkönnyebb. A számunkra megfelelő küldetés kiválasztása után (vagy előtt) vessük magunkat az opciók közé.

Végül segítségképpen a billentyűzetkiosztás (PC):
'+/—' — Sebesség növelése/csökkentése
'**ENTER/SPACE**' — Fegyver kiválasztása/kilövés
'**1**' — Radarkijelző átállítása
'**2**' — Középső monitor átállítása
'**3**' — Jobb oldali monitor átállítása
'**A**' — Automata pilóta ki/be
'**B**' — Fék ki/be
'**C**' — **Chaff** — radarzavaró kiengedése
'**D**' — Grafika részletességének szabályozása
'**E**' — ECM (Radarzavaró) ki/be
'**F**' — Szárnyfék ki/be
'**G**' — Sebesség átváltása
'**H**' — Célkereszt ki/be
'**I**' — Célkereszt színe (fekete/fehér)
'**L**' — Gép vízszintesbe állítása
'**M**' — Monitorok ki/be
'**P**' — Pause
'**Q**' — Zajok ki/be
'**S**' — Lopakodó üzemmód ki/be
'**T**' — Célpont kiválasztása (Ha több van)
'**V**' — **Flare** — Az infravörös lövedéket eltéríti
'**X**' — Rögzített célpont törlése
'**F1**' — Belső nézet: Előre, műszerfallal együtt
'**F2**' — Belső nézet: Hátra
'**F3**' — Belső nézet: Balra
'**F4**' — Belső nézet: Jobbra
'**F5**' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
'**F6**' — Külső nézet: Gép mögül
'**F7**' — Külső nézet: Észak felé
'**F8**' — Külső nézet: Dél felé
'**F9**' — Külső nézet: 80000 láb magasan levő műholdról
'**F10**' — Belső nézet: Előre, műszerfal nélkül
'**F11**' — Belső nézet: Hátra
'**F12**' — Külső nézet: Lövedék követése
'**SHIFT + F1-F10**' — Fegyver kiválasztása

• *DINO*

Play: Hát erre még nem sikerült rájönnöm.
Describe: A kiválasztott misszióról gagyog valamit.
Level: Nehézségi fokozat beállítása
Specs: Az űrrepülő nézeti képei.

Miután mindenki kiválasztotta magának a megfelelő dolgokat, próbálja meg elindítani a játékot (**A kutyám azt ugatja — Play**). Nézzük a küldetéseket!

Xenomorph Uprising — már az első küldetésben borsot akarnak törni az orrunk alá hőnszeretett ellenségeink, szóval meg kéne nekik mutatni a **Exit**-et (**Kill all**), valamint a származási helyüket is, azaz a *Zebra* szektort.

Incoming — Felfedezett ellenséges rakéták a bázisunk felé tartanak. Meg kellene őket semmisíteni a kedves feladóval együtt.

Intruder Alert — Az ellenség ugyancsak meglátogat minket. Természetesen a maguk alatt lévő feletteseink roppant módon tudnák értékelni, az eltávolításuknak (az élők sorából).

Guardium — Két sérült gépet kell kísérgetnünk a (zűrös) űrön át, hogy a *Havanna* bázison megpreparálják őket. Természetesen a társaság nem marad el. A megvédendő gépek kék színűek.

Gerilly Encounter — Az ellenség 'gyászmenetét' kell szétlőnünk, majd egy-két szemtelen támadót.

Diplomatic Immunity — El kell kísérni egy követ urat, hogy békét köthessen az ellenséggel. Ha esetleg ez csapda, akkor meg kell védenünk. Általában (mindig) csapda.

War — Csupán szét kell lőnünk egy pár mitugrászt. (**Látom, Te nem a legfelső fokozattal játszol — CoVboy**)

Spy versus *(nem spy, hanem)* Xenomorphs — Utazgatás az űrben, ellenséges bázisok átalakítása rózsává, önmegsemmisítés, mi kell még?

Xenomorph fuggerhant — Az előzőhöz hasonló, csak itt már több, erősebb bázis és csapat ellen kell megküzdenünk (Itt már nem is kell self-kinyírás, megteszik ezt helyettünk is)

The Boondock expedition — Meg kell keresnünk az elveszettnek hitt *Boondock* bázist.

A roppant izgalmas küldetések után talán ideje egy pillantást vetni magára a játékra is. A műszerfalon talán megtalál mindenki mindent, ha nem, akkor íme egy tájleírás: középen van a radar (a legnagyobb kijelző), ettől jobbra fentről lefelé az energia, pajzs, sérülés kijelzői. Az alsó sor az üzenetsor. Balra többek között az aktuális objektum, autopilot stb kijelzői vannak.

A kezelés:

'**F1**' — A radar helyén célzókészülék. Többszöri megnyomásra két fajtát váltogat.
'**F3**' — Legnagyobb területet átfogó radar.
'**F5**' — Közép radar
'**F7**' — Legrészletesebb radar
'**Space**' — Előre bomba (nagyobb tárgyak elpusztításához)
'**Return**' — Változtatja a kijelölt objektumot a közepes radar befogási területén. Ez azért jó, mert így az U.F.O.-ból F.O. lesz.
'**0-9**' — Sebesség
'**O**' — Autopilot beállítása
'**A**' — Autopilot bekapcsolása
'**S**' — Pajzs ki/be
'**L**' — A csotrogányunk koordinátái
'**?**' — Koordináták leközlésen
'**P**' — Pause

Ha egy küldetésnek vége van, akkor egy újabb menü vár a **Space King** (esetleg Queen)-re:

Play Again: Újra játsszuk a küldetést.
Missions: Vissza a főmenübe.
Evaluation: A küldetés kiértékelése.

Alatta pedig a végkifejletnek megfelelő kép: ha megnyerük — ujjongó tömeg, ha meghalunk — a hajó romjai, ha csak meglógtunk a feladat elől — na ezt már találjátok ki.

Ezennel end of the leírás end (azaz: and) sok win-t kívánok.

• Farkas Péter, Kecskemét

F-14 TOMCAT *(C64, Amiga, PC)*

Lenne egy kis hozzáfűznivalóm a CoV 5-béli ***F-14 Tomcat*** leíráshoz.

Ha karriert akarunk akkor az iskolagépet (**ENLIST**) kell választanunk. Itt gyakorolhatjuk a ***Tomcat*** irányítását, manőverezést, és a harcot.
Először a parancsnok parancsa szerint kell csinálnunk mindent, pl: 15 ezer láb nagyságig fel stb.

A másodiknál a parancsnok gépét kell követnünk ugy, hogy a 'hajszálkereszt' mindig a fenekében legyen, így fogunk jópontokat kapni, ha valamit túl szörnyűn csinálunk akkor ismételni kell. Egyébként a nyilak segítenek a manővernél, a joyt mindig arra húzzuk, amerre a nyíl mutat.

Ez után kapunk egy pontozást és ha rossz pontot kapunk elküldenek minket a jó büdös... Én eddig még mindig elrontottam a menőverezést.

A képernyő felső része az ablak, alsó részén a műszereket láthatjuk. A felső ablak közepén található a hajszálkereszt, az ablak bal alsó részén a nyilak a manőverezésnél segítenek. Azt mutatják, hogy éppen merre húzzuk a joyt.

A műszer panel bal felső részén látható a horizontszint, alatta a gázkar, mellette az üzemanyagszint kijelzője. Középen látható a radarképernyő, ettől jobbra négy műszer, kettő-kettő egymás felett. A bal felső a sebességmérő, a jobb felső azt mutatja meg, hogy mennyire távolodunk el a horizonttól, a bal alsó azt, hogy hány ezer láb magasan vagyunk, a jobb alsó pedig azt, hogy hány fokon vagyunk.
Végül a képernyő legalsó részén kapjuk az üzeneteket.

Billentyűk (C64):

'+' — tolóerő fel;
'—' — tolóerő le;
'=' — szembe áll a gép a leszállópályával;
'RETURN' — automata leszállás;

Nos ennyit tudtam hirtelen összehozni kiegészítésképpen.

• Bodnár János, Debrecen

TökösMákos



7 UP SPOT *(C64, Amiga)*

A játék betöltése után megtudhatjuk, hogy 1990-ben készült a ***Virgin*** és a ***Mastertronic*** gondozásában. Mint ahogy már említettem ez egy izig-vérig logikai-táblás játék. Ez azt jelenti, hogy félre lehet tenni az autofire-ral rendelkező joystick-ot, mert ebben a játékban nem fog gyarapodni a karizmunk. Az intro megtekintése után egy hárompontos menüt kapunk:

Options:

Ebben a menüpontban rejlik a játék legnagyobb értéke, hiszen akár négy személy is játszhatja a játékot egy időben. Itt tehát beállíthatjuk a játékosok számát, s hogy Port 1-ről, vagy Port 2-ről játsszon-e az illető, valamint a **Timer**-re clickelve a személy gondolkodási idejét. Ha az egyik ellenfél maga a gép, akkor állíthatunk az erősségén is. Középen láthatunk egy **No Clock** feliratot, amire ha ráclickelünk, beállíthatjuk, hogy egy játszma mennyi ideig tartson.

Start game:

E pont választása után töltődik maga a játék. A játszma egy 7x7-es táblán zajlik. A négy sarokban vannak a kezdő korongok, melyekkel léphetünk először. A korongra ráclickelve három lehetőségünk van:

1. Ha újra ráclickelünk választhatunk egy másik korongot.
2. Kijelölünk egy szabad négyzetet közvetlenül a korong mellett. Ilyenkor a korongunk mellett közvetlenül megjelenik egy másik.
3. Kijelölünk egy szabad négyzetet 1 négyzetnyi távolságban egyenesen, átlósan, vagy akár lóugrásban. Ekkor a korongunk eltűnik, s a kijelölt helyen fog megjelenni.

A játékosok egymás után lépnek mindaddig, amíg a tábla be nem telik, vagy amíg az idő le nem telik. Az nyer, akinek több korongja van a végén.

A játék lényege:

Lépésünk után az általunk irányított korong mellett közvetlenül álló, de az ellenfél által irányított korong színe átváltozik a miénkre!!!

A játék közben kapunk néha Bonust is, de még nem jöttem rá, hogy minek a függvényében. A játék végén betöltődik egy nyelvét nyújtogató korong, valamint a főmenü.

Edit Board:

Itt átszerkeszthetjük a táblát három pont segítségével. A **Sym** választása után egyenként színezhetünk át négyzeteket a táblán. A fehérre színezett négyzetre a játék során nem helyezhetünk korongot!

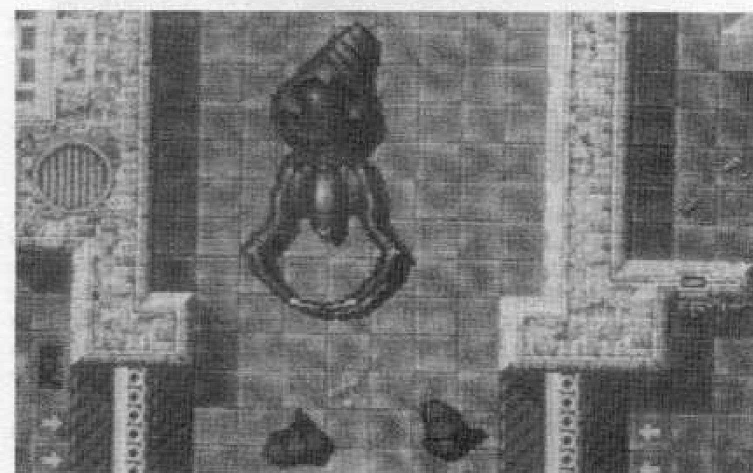
Ha **Shake**-t választunk, akkor a gép által generált pályák közül válogathatunk.

Az **Undo** letörli a táblát üresre.

A játék grafikája jó, a zenéje egy kicsit idegesítő. Mindent összevetve csak pozitívat tudok mondani róla. Sajnos a magnósoknak nem a legjobb hír, hogy a játék egy teljes lemezoldalt elfoglal. Egyébként remélem másoknak is sok örömet okozott már. Szerintem nem csak a ***7.up*** italról mondható el, hanem a ***SPOT***-ról is, hogy *It's cool...*

• Tóth Illés, Budapest

ALIEN BREED SPECIAL EDITION *(Amiga, PC)*



LEVEL 1.
Megtalálni a liftet, ami az észak-nyugati részen van
LEVEL 2.
Szétlőni a négy kupolát (**POWER DOMES**); alakjuk: nyolcszögű fal, belsejében a kerek kupolával; ha végeztünk, vissza a lifthez 60 másodperc alatt.
LEVEL 3.
Szétlőni (bezárni) a tűzajtókat (**FIRE DOORS**), ezután vissza a lifthez 40 mp. alatt. A számítógép a délnyugati részen van.
LEVEL 4.
Megtalálnia liftet, ami a déli rész közepénél van.
LEVEL 5.
Kinyírni a nagy szörnyet, ami a keleti rész közepénél levő nagy teremben van, majd 90 mp. alatt vissza a lifthez.
LEVEL 6.
Eljutni a másik liftig (délkeleti sarok). Egy életet szerezhetünk a nyugati fal közepénél lévő egyik teremben. A liftre lépés előtt meg kell érinteni a szomszéd szobában lévő mosolygó fejet, ezután még 5 mp-ünk van, hogy elérjük a liftet. Általában ez nem szokott nekem sikerülni...
LEVEL 7.
Cél: megölni a szörnykirálynőt, aki az északi rész közepénél lévő nagy teremben tartózkodik. Egy élet található a pálya közepénél és még egy az északnyugati részen, egy pedig a szörny bejárata előtt. A menekülésre 99 másodperc áll rendelkezésre. A lift a szörny termétől kissé nyugatra lévő egyik szobában van, tehát még egyszer meg kell tenni a szörnyhöz vezető utat (nem árt megjegyezni az útvonalat) és az első alkalommal beugrani a csatornába, majd a másik oldalon ki. A szörny megölése előtt ne mászkáljunk itt, mert nem tudunk visszajutni!

A gép szokott adni kódokat is:
LEVEL 2.: XXDFA
LEVEL 4.: RTHAA
LEVEL 6.: LAEEA
LEVEL 8.: UYTTA

A kódokat a következő módon vihetjük be a gépbe:
1. Lépjünk be egy számítógépbe;
2. Válasszunk ki az opciók közül egyet (a radar például megfelel);
3. Most gépeljük be a kódot, ha mindent jól csináltunk, egy kellemes hangot fogunk hallani;
4. Nincs más dolgunk, mint kilépni (abort), és máris töltődik az adott szint.

Persze nem árt, ha beszerzünk már kulcsot és tárat a kód beírása előtt, ugyanis annyi lesz nálunk az új szinten, ahányat átviszünk.

• Koós Miklós, Balatonvilágos

ARCHON II. *(C64, Amiga)*

Eme játékot az ***Electronic Arts*** fedőnevű egyének hozták létre, hogy megörvendeztessék a CoV-ot! (hát nem nagyon sikerült!) A grafika nem a legjobb, a 'zenéről' ne is beszéljünk. Ja! A neve: ***Archon II***. Valószínűleg már mindenkinek meg van (1983), de azért nagyon jó. Tehát:

A játékban két vár háborúzik, amelyekben varázslók vannak. A várakat körülveszik különböző 'övezetek' föld, víz, levegő, tűz. A joy segítségével egy kis keretet irányíthatunk, ezzel választhatjuk ki a szimpatikus varázslókat. Vigyük rá és nyomjuk meg a 'tűz' gombot. Ekkor, ha elvisszük valahová a keretet, akkor oda teleportál a varázsló. Ha mégegyszer megnyomjuk, akkor a joy fel-le mozgatásával válogathatunk a varázslások között.

Heal: egy lefáradt szellemet lehet vele meggyógyítani,
Imprison: az ellenség egy szellemét bebörtönözhetjük,
Release: a sajátunkat kiszabadíthatjuk,
Weaken: gyengíthetünk egy szellemet,
Banish: elűzhetjük (megsemmisítjük),
Apocalypse: várháború,
Cease Conjuring: kilépés ebből a menüből
Summon: szellemidézés

Summon: a Chaos idézhet:
Behemoth
Siren
Ifrit
Firebird
Juggernaut (demon)
Wraith (demon)
Gorgon (demon)
Chimera (demon)

A másik pedig:
Gigant
Kraken
Thunderbird
Salamander
(a Demon-ok ugyanazok).

Ha kiválasztottuk a megfelelőt, akkor helyezzük el. Varázslót nem lehet rögtön megtámadni vele, csak szellemet, és csak oda tehetjük (tűzgomb), ahonnan varázsoltuk (Pl. ha tűzről varázsoltunk egy gorgon-t, akkor csak tűzre tehetjük!)

A harc úgy folyik, hogy a kívánt (szellem, varázsló) 'harcost' rávisszük az ellenség szellemére, varázslójára. Ami tud lőni, annak irányíthatjuk a lövedékét, csak tartsuk lenyomva a 'tűz' gombot, és kínlódjunk vele egy kicsit. A képernyő szélén (ha kevés az energia) megjelenik egy csík és egy vonal. Ahogy a varázslatok között válogatunk, mutatja, hogy mennyi energia kell hozzá, és ha a csíkon belül van, akkor O.K. A játéknak a várháborúval vethetünk véget, de ez úgyis eljön, ha valakinek elfogyott a varázslója. Vigyázat! harc közben a szellemek beakadhatnak! A gép ellen ne álljunk ki! (felesleges!) Na, ennyi! Biztos mindenkinek megvan, de kevesen tudnak vele igazán játszani.

• Zobolyák Péter (Petods), Tiszafüred

ARK PANDORA *(C64)*

A játék a mászkálósok közé tartozik, de meg van toldva egy ikon-vezérléssel. Jelentésük egyértelmű, nem magyarázom, de azért egy-két jótanács a játékhoz. A GAME elején hagyjuk demozni a gépet, rögtön megértjük az irányítást. Ha a zöld nyilak pirosra változnak a jelzett képernyőn egy emberi ellenség tűnt fel. Lehetőleg mindig várjuk meg, míg tovább halad, csak akkor menjünk át. Most pedig egy kis segítség a játék végigviteléhez: Ha a szemetes ikonra clickelünk (**RESTORE**): a program megkérdezi, hogy biztosak vagyunk-e benne, válaszoljunk **No**-val (**N**). A helyszínről eltűntek az ellenfelek!

A játék célja, hogy elmeneküljünk egy elátkozott világból. A földeket rablók, denevérek és egyéb rosszindulatú teremtmények népesítik be. Persze vannak jóval békésebb lények, ezek segítenek küldetésünk végrehajtásában.

A startnál vegyük fel a dobócsillagot (**SHARP DISK**) és használjuk. Menjünk addig keletre, míg egy kovácsműhely elé nem érkezünk (**BLACK SMITH**). A műhelyből vegyük fel a nagy baltát (**LARGE AXE**) és észak felé tartva jussunk el a főútra (**MAIN ROAD**).

Az egyik ház előtt fel tudunk venni egy hálót (**FINE NET**). Menjünk az erdőbe, NY felé tartva egy remete kunyhójára bukkanunk (**HERMIT SNACK**). Mivel barátunk az erdőben él, nyilván hasznát venné a baltánknak, adjuk hát neki (álljunk mellé és tegyük le a tárgyat). Cserébe átadja a kését (**SHARP KNIFE**), talán eddig ezzel vágta a fát? Észak felé egy rozoga pajta található, a háló segítségével elkaphatjuk a benne lévő hiúszmenyétet. Menjünk a faházhoz (**LOG CABIN**), előtte egy vadász álldogál. Ha a háló nálunk van, vehemensen érdeklődik iránta. Ha annyira érdekli, adjuk neki! Hálája nem marad el, egy hajtókart ad cserébe (**WOODEN HANDLE**). Keressük fel szorult helyzetű barátunkat a vesztőhelyen (**GALLOWS**). Talán már megúnta lógázást, vágjuk el a kötelét, s mert megmentettük az életét, egy ragyogó amulettel ajándékoz meg (**SHINING AMULET**). Látogassunk el a boszorkány házához (**WITCH HOUSE**). A máglya tudora talán hasznát venné az amulettünknek, adjuk hát neki. Tetszik neki a dolog, mert egy sast kapunk érte (**TRAIDED EAGLE**). Mivel egy kiváló képességű menyéttel rendelkezünk, ideje lenne kamatoztatni tudását. Ezt a **JAILER** nevű helyszínen tehetjük meg. A menyétet használva hozzáférhetünk a börtönkulcshoz (**PRISON KEY**), a menyétre a továbbiakban nem lesz szükségünk, tehát hagyjuk itt. A rutinosabb játékosok már tudhatják, hogy hol használhatják a hajtókart. Észak felé található egy kút (**WELL**), megtekerve a hengert meglepetésünkre egy **STUNNED BALL** nevű fegyvert húzunk fel. A tekerőt is lerakhatjuk, mert csak a helyet foglalja. Ezután menjünk a templomhoz (**CHURCH**) és vegyük fel keresztet (**CRUCIFIX**). Induljunk a délre fekvő másik templomhoz, előtte egy dühös főpap járkál. Vágjuk hozzá a keresztet, a papnak nyomaveszett, de a ruháját itthagyta. Természetesen hozzuk magunkkal, próbáljunk eljutni a **WARLOCK**-hoz. Ha szerencsénk van, lesz időnk kinyírni a **STUNNEB BALL**-lal.

Miután vége, menjünk tovább keletre, a második képernyőn a program figyelmeztet, hogy nem tudunk tovább menni. A keleti blokkot egy őr őrzi, vegyük fel a pap ruháját, így nem ismer fel, nyugodtan átmehetünk. A börtönben találjuk magunkat, járjuk végig, északkeletre egy könyörgő rabot látunk. A szabadságáért egy jótanácsot ígér, szabadítsuk ki a börtönkulccsal — *Nézz be a könyvtárba* — hadarja, és eltűnik. Na ezzel sokra megyünk.
Tegyük azt, amit mondott (**LIBRARY**).

Belépve nem tapasztalunk semmi különöset, a rengeteg könyvön kívül nincs semmi érdekes. Talán a madár segít, röptessük fel a tűzgombbal, szerencsénk van, a legfelső polcról lehoz egy térképet (**MAP SCROLL**). A térkép segítségével végre leléphetünk, menjünk el a kikötőbe (**PORT**). Kievezünk egy csónakkal a tengerre, majd egy hajó megment bennünket. **HAPPY END**! Megnyertük a játékot! Bár a játék az egyik véglet, ugyanis túl könnyű, de legalább nem fogunk beőrülni, mint egynémelyik játéknál. Összességében azért el lehet vele szórakozni, tehát jó szórakozást mindenkinek.

• Gazda Zoltán, Kaposvár

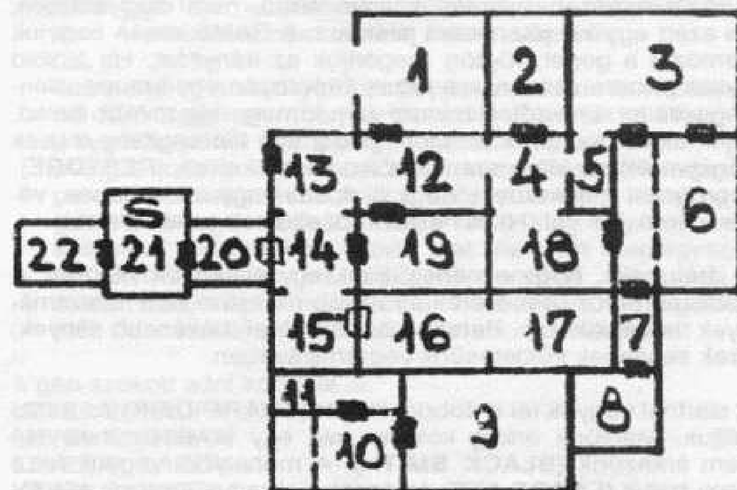
CADAVER — DATA DISC *(Amiga, PC)*



Leó a tavalyi Évkönyvben ott rontotta el, hogy az 1-es szobában nem ivott a korsóból (sötétebb színe van a többinél) ebben egy kulcs van. A 2-es szobában rakjunk a tárgyakból utat a katedrálistól az ajtóig, utána nyissuk ki a ládát. Kapunk egy **AVAKEN**-gömböt. Most vizsgáljuk meg a szőnyeget, és húzzuk meg a háta mögött lévő kart, majd szaladjunk a saját magunk készített úton az ajtó felé (a földre ne lépjünk, mert fogy az energiánk). Ekkor három gyémánt lepottyan elénk, ezt vegyük fel és a katedrálisra állva rakjuk le őket, ezért kapunk egy **REVEAL**-gömböt, álljunk ismét a katedrálisra és a kapcsoló felé dobjuk el a **REVEAL**-gömböt. Ezért kapunk egy varázspálcát, a neve **LOCK DOOR**. Erre varázsoljunk egy **REVERSÉT** (scroll) és a pálca **UNLOCK DOOR**-rá alakul. Lőjünk egyet a lenti ajtó felé és már szabad az út. Menjünk a hármas szobába és az **AVAKEN**-gömböt, dobjuk a szem felé erre kinyílik az egyik ajtó. Az itt található kapcsolót ne húzzuk meg, mert kijön a szörny. Építsünk kupacot, hogy a rácson át tudjunk ugorni. A ládára egy **DISPEL TRAP**-ot varázsoljunk (scroll) és nyissuk ki a ládát. Egy **AVAKEN**-gömböt kaptunk, ezt a szem felé fordulva dobjuk el, kinyílik a 7-es szobába vezető ajtó. Itt húzzuk meg a kapcsolót, erre a lift elindul, ugorjunk rá, utána pedig a kiálló farúdra. Várjuk meg, míg a lift visszajön és megáll egy pillanatra a kapcsolónál, ekkor gyorsan ugorjunk rá és húzzuk meg a kapcsolót, most már a fenti ajtón is be tudunk menni. A 17-es szobába kerülünk, a platóra, innen menjünk át a 18-asba. Álljunk a plató végére és dobáljunk tárgyakat a rács közelébe, most pedig szaladjunk és ugorjunk a kupacra, onnan a rácsra és a túloldalra. Itt egy kulcs és egy **IMMORTAL**-potion. Most menjünk vissza a 7-es szobába (ha kevés az energiánk, a 13-as szobában van **STAMINA**-potion). Itt igyuk meg az **IMMORTAL**-potiont és tegyük a kulcsot a zárba. Átjutottunk a 8-as szobába. Innen menjünk a 9-esbe és az ajtó alá, toljuk az emeletes hordót most már a kart meghúzva nem bír az ajtó lecsukódni a hordótól. A 10-es szobában vigyázzunk, a kart **NE!!!** húzzuk meg, mert a rács feltolódik. Építsünk a tárgyakból akkora kupacot, hogy be bírjunk ugrani a rács mögé. Ha kész, menjünk vissza és szedjünk össze pár tárgyat, mert szükségünk lesz rá. Ha kész, ugorjunk a rács mögé, itt nagyon ügyesnek kell lennünk, mert nagyon kicsi a hely. (De a kulcsot ki kell hozni

innen.) Rakjuk a zárba és már mehetünk is a 11-es szobába. A gyémánthoz érve **POTIONOK** esnek le az égből, gyorsan vegyük fel őket, mert eltűnnek. Vegyük fel a gyémántot és spuri vissza. **VIGYÁZZUNK**! a 8-as szobánál igyunk egy **IMMORTAL**-potiont, ha nem akarunk meghalni (csak így juthatunk vissza a 7-es szobába. Menjünk a 16-os szobába és a fal mellé építkezzünk tárgyainkból végül ugorjunk fel a platóra. (Vigyázzunk a forgó vasra.) Menjünk át a 19-es szobába, innen fel a lépcsőn.

Dobáljuk a gyémántokat a helyükre 6 darab van belőlük (nem mindegy, hogy melyik kőre dobjuk rá a gyémántot, mindegyiknek külön helye van, ha jó helyre dobjuk a gyémántot, egy kis zene jelzi és többször már nem tudjuk felvenni). Most igyunk a vérből (fent van a katedrálison). Ekkor kapunk egy ládát nyissuk ki, vegyük fel a cuccokat. Ekkor megmérgeződtünk. Fussunk a 20-as szobába és húzzuk meg a kapcsolót (kulcs is kell). Most szaladjunk a 22-es szobába, itt van egy **CURE POISON**-potion, amit ha megiszunk meggyógyulunk, de pár másodperc múlva lezuhanunk a mélybe és **GAME OVER** — ennyire jöttem rá (sajna). Egyébként a játék elején is van egy **CURE POISON**-potion, amit nem árt meghagyni a végére, így mikor megmérgeződtünk másodszorra (az elsőbe nem halunk bele), akkor igyuk meg a potiont és meggyógyulunk. Ekkor lehet még próbálkozni, pl. a 15-ös szobában van egy gömb, amit a 14-es szobában a kőre felállva lerakjuk, valamit kiír, de olyan gyorsan, hogy nem lehet elolvasni...



HELP!!! Ha valaki tudja, hogy kell **SAVE**-elni, írja már meg a szerkesztőség címére.

• Cs. Kovács Roland, Kiskunhalas

CRAZY CARS III. *(C64, Amiga, PC)*

Meg kell hogy mondjam, a ***TITUS*** eddig nem nagyon ontotta a 'jó' programokat, kivéve talán a ***Blues Brothers***-t, ami elég jól sikerült. Az eddigi ***Crazy Cars***-ok sem voltak valami nagy dobások, de a harmadik rész — szerintem — megint csak kellemes. Nem egy ***Lotus II***, de a maga nemében szuper. Ami nagyon nem tetszik benne, az az intro, amit nem elég hogy félóráig tölt a program, de még ocsmány is. A játékban egy fiatal semmittevőként indulunk, aki utcai versenyeken akar meggazdagodni és első lenni. A térkép:

Drivers: Az eddigi összesített állást nézhetjük meg vele.

Shop: Itt vehetünk mindenféle extrát a kocsira.

- **CB**: Ha rendőr van a közelben, azonnal elkezd villogni és pittyegni. Ilyenkor gyorsan lassítsunk le.
- **GUMI**: Az esős valamint a jeges pályán nem csúszik annyira a kocsi. Mielőtt az említett pályákon indulunk mindenképpen vagyük meg.
- **Szerszámoskészlet**: Nő tőle a maximális sebesség és a Vehicle Class is.
- **Váltók**: Mind a kettőtől nő a sebesség és a VC, csak az egyik automata, a másik pedig kézi váltó. Sajnos nem gyorsabb a kocsi a kézi váltóval, úgyhogy mindenképpen automatát vegyünk mert nem éri meg kínlódni a kézivel és az automata nem sokkal drágább.
- **Turbo**: Verseny közben '**return**'-nel lehet aktiválni, mire pár másodpercig sugárhajtással suhanhatunk. Csak hosszú egyeneseknél használjuk!

Garage: Itt javíthatjuk ki a verseny közben szerzett koccanókat. Értelme mondjuk nincs, mert a program nem enged el mielőtt nem tett volna be a garázsba, de hát jól mutat a menük között.

Buy Pass: Legkésőbb az utolsó előtti pálya előtt vegyük meg, mert csak így tudunk bejutni a végső próbára. Háromszor próbálkozhatunk vele, ha nem sikerül, akkor vége.

Pályainfók: Az idő lehet **dry**-száraz, **Wet**-nedves és **icy**-jeges (havazik). A rendőrök lehetnek **possible**-lehetséges és **certain**-gyakori (**none**-nincs). A pálya minősítése lehet **amateur**-kezdő, **average**-átlagos, **good**-haladó, **competent**-megfelelő, **excellent**-kitűnő és **top class**-csúcs.

A későbbi divíziókba tovább tudjuk tuningolni a gépet, sőt még cabrióvá is változtathatjuk a kocsit. Ha egy **division**-t végigcsináltunk (nem muszály minden pályát), akkor vegyük meg a **pass**-t (még az utolsó előtti pályán) és menjünk a fináléba. Itt egy kétsávos úton kell időre beérnünk a kamionok közt kacsázva. Három próbálkozásunk van. Ha sikerült, átkerülünk a következő divízióba és kimenthetjük az állást. Ez nagyon előnyös oldala a programnak, mert később a pályák mindig hosszabbak lesznek, és egy menet akár öt percig is eltarthat. A rendőröket később kicselezhetjük, addig is tartogassunk legalább egy turbót egy esetleges rendőrüldözésre, hogy elhúzhassuk a csíkot. Ami kifejezetten tetszett a programban az az ugratások, a hóesés, a barlangok, és még sok más. Talán az eső eshetne kicsit gyorsabban és több kocsifajta is lehetne. A rendőrök nem csak kocsikkal üldöznek, kameráik is vannak, amik éberen figyelnek és mindenkit lefotóznak. Ilyenkor hazatérve megkapjuk a büntetésünket, tízezer dolcsiig fizetnünk kell, attól függően hogy hogy kapott el a lámpa. A többi autónak is van **damage**-ja, ők is ki tudnak dögleni, a tereptárgyakat is fel lehet öklelni hogy összevissza szállnak, és ami a legfontosabb, a többi versenyző magától is ütközik, lassul, őket is üldözik a rendőrök, egyszóval él a program. Jó ötlet a különböző rendőrarcok a helyes csajtól a mérges zsaruig, a versenytársaink is kiesnek vagy tönkremennek, a mazsolák pedig kacsázni kezdenek ha valaki meglöki őket. Ez mind hozzájárul ahhoz, hogy az egyféle zene ellenére az ember újra és újra nekifeszüljön a hosszabbnál hosszabb és nehezebbnél nehezebb versenyeknek, hogy végül ő legyen a világbajnok, a champ.

• Király András, Sopron

ENCOUNTER (C64)

A játék címe ütközetet jelent (vagy nem, de propagálom az angol ismeretek terjesztését az újság révén, ameddig az alapfokú — még nincs meg! — nyelvvizsgámból telik). A programot 1984-ben adta ki a **NOVAGEN** software. A játék egy file-s ('részes'), így kazettán is hozzáférhető. A játékék célja: életben kell maradni, és lőni a gonoszokat. 3D-szerű a grafika is. Nézzük a kerettörténetet. A *Creatures of Violence* (Erőszak teremtményei, röviden: CoV) elfoglalták a szabad és békés világot. Mi vagyunk az utolsók, akik speciális E-szárnyú (**EWING**) Egyszemélyes gépünkkel Elpusztíthatjuk a CoV-ot és így újból a boldogság köszönt a világra. Űrhajónkhoz poke-ot az 1001/2 könyvben találunk (30430,0) bár ez nem

igazán fog működni. A címképernyőn a fő billentyűk: '**F5**' nehézségi (3) fokozat (**NOVICE** a legkönnyebb), '**F7**' a start; ide (a 'menü'-höz) az '**F1**' gombbal kerülhetünk vissza a játékból. Ha sokat várunk (kb. 50 sec.) elindul a **DEMO**, ami mindig ugyanaz. START után nézzük a játékképernyőt. Fölül van a pontunk. Utána a szint **L** (**level**), az itt lévő ellenségek **E** (**Enemy**) és a még meglévő pajzsok (népiesen: életek) **S** (**Shield**) száma. Középen a látótér, ez közepén a célkereszt. Alul két oldalt a jelző lámpák, középen a radar van.

Az ellenségek: egy pályán **RND** (RANDOM: véletlen) módon adódik a számuk. Hogy mennyit kell kiírtani a következő szintért az az E után áll (10-19-ig). (Célszerű tehát felváltva nyomkodni az '**F7/F1**'-et, amíg 10 nem lesz.) Kétfajta CoV van, mindegyik úgy néz ki, mint egy élére állított négyzet, de:

- A világosabb alján és tetején dudorok van. Kb. úgy mozog, mint mi, és lőhet is. Jelenlétekor a középső lámpa világít, ha lő, akkor az alsó is. Néha visszaszámlálásszerű hangot hallat. (pik...pik...pikk...), ilyenkor majd minden irányban lőni fog (terít). Ha kilőjük is, vigyázzunk, mert a posztumusz lövedék is végezhet velünk. (Illetve csökkenti pajzsaink számát.) Nem lehet ütközni velük.
- A sötétebb jobb és bal oldalán nőtt dudor írtó gyors. Ha jön, a felső lámpa villog veszettül. Bár ez nem lő, közeledtekor célszerű hátramenetbe kapcsolni (**JOY 2**-t felénk húzni), ráfeküdni a tűzgombra és a radar alapján (is!) befogni, mielőtt ráragadna az orcánkra. Ekkor ugyanis megfexünk. Ez ritkábban jön, de ha akkor nekünk ütközik az — 1 S (!).

A képernyőn még van(nak):

- **Fák** (v. hordók): ezek mögé elbújhatunk, bár ezt csak akkor érdemes, ha a másikat mandinerből akarjuk kilőni. A golyó(k) ugyanis visszapattan(nak) róla (a sajátunk ugyan nem öl meg). Jobb, ha a hátunk mögött nincs ilyen, ha egy olyan nyavalya jönne.
- **Felhők** (a páratlan) és csillagok (a páros) pályákon(?). Aha.
- **Fekete lyuk**: ez akkor (és ott) jelenik meg, ha az utolsó CoV-ot is kilőttük a szinten. Ezen jutunk a következő bolygóra. Ha belépünk (kb. az utolsó CoV halálának helyén) az +1S. Mint köztudott, az ilyenekben meteorok vannak, célszerű őket kikerülni (lőni nem lehet). Ha eltalálna az —1S és elölről az előző szint. Egy idő után kinyílik a fekete lyuk és átléphetünk erre a szintre. Ha esetleg nem lépnénk ki, akkor mehetünk tovább valahová, de itt már olyan sebességgel jönnek a golyók, hogy a *TERMINATOR* reflexeivel sem tudnánk őket kikerülni.

Az irányítás: JOY port 2:
ELŐRE: előre
HÁTRA: hátra
Ha nincs előttünk (mögöttünk 'fa', illetve nem vagyunk fekete lyukban (fékezni itt nem lehet).
FIRE: FIRE (tűz).
JOBBRA/BALRA: jobbra/balra forgás (fekete lyukban is)

A nehezebb szinteken (**EXPERT**) nemcsak könnyebben lőnek a CoV-ok, de gyorsabb is a gfx. A CoVboy-ig még nem jutottam el.

Miért jó ez a proggi: gyors 3D(?), színes gfx, 'félelmetes' hangok, szimulátor hatás. Vigyázzunk, ha a szint utolsó ellenfelét lőjük, nehogy +feleljen posztumusz lövedéke, ugyanis kezd-7jük a szintet szintén elölről.

A továbbiakat a kedves olvasókra bízom.

• MIKI(-ng)

FACE OFF HOCKEY *(C64, Amiga, PC)*

A főmenüben a következő lehetőségekben tehetjük próbára ügyességünket:

1. **League Play**
2. **Exhibition Game**
3. **Practice**
   - Shooting
   - Goaltending
   - Fighting

A gyakorlás részt majd később, most lássuk először az **Exhibition Game**-t.

Ha ezt a pontot választjuk, először csapatot kell választani magunknak a lehetséges 20 közül. A csapatok neve melletti 3 szám (egyelőre mind nulla) a nyert, vesztett és döntetlen meccsek számát jelenti. Sajnos ezt az opciót csak ketten lehet játszani, de sebaj! Miután kiválasztottuk a nekünk szimpatikus korongbűvölőket, újabb menübe jutunk.

1. **Play Hockey** — az!
2. **Game Options** — talán ez is egyértelmű
3. **Coach...** (ez a ... a csapat neve) — edzői funkciók.

Lássuk először a legutolsót. Egy kis töltögetés után a csapat tagjait látjuk (F-támadó, D-védő, G-kapus). A két számoszlopban a G a lőtt gólok, az A a gólpasszok számát jelzi. Itt újabb 3 lehetőség közül választhatunk (csupa választás ez a játék):

1. **Looks OK...** — kilépés az adott menüből
2. **Modify Lines** — a pályára lépő sorok összeállítása
3. **Playbook** — taktika

Most lássuk először a 2. pontot. Itt a pályára lépő sorokat kell összeállítanunk külön-külön mindhárom harmadban. Ez nagyon fontos, mert ha egy játékost túl sokáig hagyunk a pályán, az előbb-utóbb fáradni kezd és pl.: kapus esetében egyetlen gólt sem lesz képes kivédeni. A rövidítések jelentései:

LW — balszélső
rW — jobbszélső
LD — balhátvéd
rD — jobbhátvéd
C — csatár
G — kapus

Kilépés a '<—' gombbal.

Playbook: Itt a játékban alkalmazandó taktikákat állíthatjuk össze. A jobb alsó sarokban a következő játékban alkalmazandó taktikákat látjuk. Ezt '**Use this play**'-jel bármelyikre kicserélhetjük. A '**Next Playbook Page**' lapoz a taktikák között; A '**Create New Play**'-jel nekünk tetsző taktikát állíthatunk össze, az '**Edit...**'-tel az adott taktikát szerkeszthetjük át.

Game Options:

2 — Players: Két játékos mód. Itt lehet beállítani, hogy egymás ellen játsszanak, vagy ketten együtt a gép ellen.

ShotCam: Gólhelyzet esetén mutassa-e a kaput a lövő játékos szemszögéből (ezt lehet begyakorolni '**practice shooting**-nál' és '**practice goaltending**-nél') és ha igen, akkor a játékos irányítsa a kapust, vagy a számítógép. (Egyébként a számítógép által irányított kapus átlagban minden 2. 3. gólt beenged.)

Minutes/Period: Hány perces legyen egy harmad (1/3 = ? min.).

Players/Team: Hány játékos legyen csapatonként

Rules: A szabályok betartásának mértéke, vagyis hogy a bíró milyen vétségek felett hunyjon szemet.
AUSSIE-ra állítva a bírót is fellökhetjük egy könnyed bodicsekkel, és verekedés esetén a vesztest állítják ki egy percre!

Computer Skill level: — Szerintem is!

Fights: Lehessen-e verekedni (lásd '**practice fighting**'

Play Hockey-t választva indul a nagy meccs. Taktikát választani az '**1-4**' gombokkal lehet, cserélni pedig a '**space**'-szel. (Ez játék közben nem nagyon ajánlott, mert játékosaink fittyet hányva arra, hogy az ellenfél teljes erejéből tör a kapunk felé, mind lemennek a pályáról.) Cserélni inkább a gólok utáni nagy éljenzéskor, vagy a harmadok közötti szünetben ajánlott. A meccset bármikor megszakíthatjuk a '<—' gombbal.

League Play: Itt is először csapatot kell választanunk (a gép megerősítést vár), majd be kell írnunk menedzserünk nevét. Ezután egy újabb menüvel találkozunk (má' megin?) aminek néhány pontja ismerős az **Exhibition Game**-ből, úgyhogy csak az ismeretleneket írom le.

Make Trade Offer — Játékosokat cserélhetünk más csapatokkal. Először ki kell választanunk, hogy kit akarunk a saját csapatunkban tudni, majd azt, hogy kit adunk érte Ha elfogadják ajánlatunkat, mindjárt meg is köttetik az üzlet.

More Players — Az 'ifiligából' hozhatunk fel néhány tagot.

Retire Players — Játékosok nyugdíjaztatása (nix értelem)

Edit Names/Stats — Megváltoztathatjuk a csapat, a játékosok, és a menedzser nevét, játékosok esetében változtathatunk még a számán (nem személyi számán) a pozícióján (csatár, hátvéd, vgy kapus legyen-e), a magasságán, súlyán és életkorán is (alacsonyabb és nehezebb játékost nehezebb fellökni).

Sell Franchise — Csapatunk eladása.

Ha mindennel megvagyunk, akár játszhatunk is... ...mégse. Itt egy ki tudja hányadik menübe botlunk (botlunk?! Pah! Majd' hasraesünk benne.) (Menü menü hátán.)

Select Season Structure:

Intra division Games
Inter division Games
Divízión belüli és divíziók közti meccsek száma.
Round 1 Games: 'NB1-es' meccsek száma
Division title games
Conference title games
GHL Championship games
Hány játékban dőljenek el a felsorolt címek
Start Season — egyértelmű
GM functions — lásd Coach functions, edzői feladatok
Scores/Standings — a bajnokság állása
Reset League — hogy ez mi lehet?...

Hát hirtelen ennyit sikerült összekaparni a ***FACE OFF***-ról. Ja! még valami. A taktikák összeállításánál a pálya rajza alatt van egy nyíl. Ez a támadás irányát jelzi (a játákban harmadonként térfélcsere van) és mivel nem lehet változtatni, ha épp nem arra (tehát balra) támadunk, amerre a nyíl mutat, és az '**1-4**' gombok valamelyikével taktikát választunk, az embereink szívbaj nélkül megfordulnak, és nekiállnak rohanni a saját kapunk felé, és amilyen mázlink van, még be is lövik a korongot. Ezt meg lehet előzni egy — a nyíliránnyal ellentétes irányú — taktika megszerkesztésével. (Csak azután nehogy összekeverjük őket). Mivel a pénznek nincs szerepe a játékban (gyakorlatilag multimegagigamilliomosok vagyunk) van egy kissé macerás mód a győzelem elérésére: Egyenként megvesszük az összes csapatot, létszámát lecsökkenthetjük a minimálisra, megbozseváljuk az egészet úgy, hogy a játékosok mind kapusok legyenek, továbbá 55 évesek, a lehető leggizdábbak, és minél magasabbak (ekkor könnyű őket leverni, meg bodicsekkel felrúgni). Ezután eladjuk a csapatot, majd ha játékra kerül a sor, beállítjuk, hogy csapatonként csak két ember játszhasson, a szabályokat ne figyeljék, és lehessen verekedni, aztán rajta! Legalább 20:0-ás győzelmet el lehet így érni. Azért fontos, hogy az ellenfél játékosait átállítsuk kapusra, mert ezeknél a program nem veszi figyelembe az esetlegesen lőtt gólok számát. Egy játékos, ha minél több gólt lőtt, vagy gólpasszot adott, észrevehetően annál jobban játszik. (Lásd RPG típusú karakterfejlesztgetés) Egy 55 éves veterán már mégsem úgy játszik, min egy 17 éves játékos. Egyébként a számítógép nem csinál nagy ügyet egy játékos korából: tőle egy jól játszó csatár akár 97 éves koráig is a csapatban maradhat, nem küldi nyugdíjba. (Hallod CoVboy, még mindig elmehetsz jégkorongozónak!) **(F*ck off hockey — CoVboy)**

• Tarman Gábor, Veszprém

FLASHBACK *(Amiga, PC, Nintendo, Megadrive)*

A ***Delphine***-nek és a ***US. GOLD***-nak sikerült még a nagyszerű ***Another World***-öt is túlszárnyalnia, mégpedig a ***Flashback***-kel. A játék elején egy menüt kapunk, itt lehet az **options** menüben beállítani a nehézségi szintet (három van), a muzsikát, és a tűzgomb — változatokat. A **password**-nél a helyes pályakód beírása szükséges ahhoz, hogy ne az elején kezdjük. Emberünket a joystickkel irányíthatjuk. Abba az irányba megy, amerre húzzuk, tűzgombbal kombinálva fut. Ilyenkor a botkormányt visszaállíthatjuk alappozícióba (a gombot továbbra is hagyjuk nyomva). Ebben az esetben emberünk automatikusan ugrik, ha lehet. Lemászás: tűz+le, felmászás: fel, rövid ugrás + fel, hosszú ugrás: futás közben fel. A tárgyakat tűzgombbal vehetjük fel. Ha lemászásnál a tüzet nyomva tartjuk, emberünk függeszkedik. Itt a kart jobbra húzzuk és van alattunk olyan szint, amelynek vége ugyanott van, mint amelyiken lógunk, leugrik és tovább függeszkedik. Leguggolni úgy tudunk, hogy a kart lehúzzuk. Gurulni guggolásból tudunk, a kart harántirányba tolva. Fegyverrel a kezünkben ha lehúzzuk a kart, főhősünk leguggol. Ekkor csak a kívánt irányba kell elhúzni a kart, és gurulunk. Tüzelni állva és guggolva egyaránt lehet. Fegyverrel a kézben csak oldalazva lehet haladni, futni pedig nem. A '**SPACE**'-szel vehetjük elő fegyverünket. Még annyit, hogy ha az ellenfél túl közel kerül, lövés helyett emberünk leüti.

A kezelésről: '**F1**'-gyel kérhetjük le a nálunk lévő dolgok listáját. A kiválasztott tárgyat az '**F1**' ismételt lenyomásával üzemeltethetjük be. A bekészített eszköz a képernyő jobb felső sarkában látható. '**Enter**'-rel használhatjuk. Ennyit az irányításról, jöjjön a végigjátszás.

1. RÉSZ:

Induljunk el jobbra. A harmadik képernyőn van egy mutáns és egy ajtó, ami nem működik rendesen. Menjünk vissza a kezdőképre, majd le. Vegyük fel a **HOLOCUBE**-t és használjuk. Főhősünk felismeri önmagát, majd a hologram elküld bennünket *Ian*-hoz. Most már jó lesz az ajtó (mivel kivettük az érzékelőjéből a **HOLOCUBE**-t). Menjünk vissza az ajtóhoz, és intézzük el a mutánst. Ha sikerült, menjünk balra. Itt is van egy ellenfél, de szerencsére egy ajtó mögött. Tovább balra. Itt egy **PIERRE** (kő), vegyük fel. A fölöttünk lévő érzékelőbe ugorva kinyitjuk. Intézzük el a fickót, hullájából egy **PILE**-t szerezhetünk. A képernyő jobb alsó részén essünk le. Innen balra egy szakadék található, a szélén egy terminál áll. Ide kell a **PILE**, de előbb töltsük fel. Jobbra a tüzet és a villámokat kikerülve jussunk el a liftig. A hívóba lépve lejjebb jön. Másszunk fel a visszatöltőhöz (**RECHARGE**). Itt tölthetjük fel a **PILE**-t és a **BOUCLIER**-ünket, mely a pajzsunk töltetét jelzi. A pajzsot, ha lehet mindig töltsük fel. Balra tovább, lőjük le kötözködőt. Fel. A jobb oldalon lévő érzékelővel a liftet felküldhetjük, majd másszunk utána. Ezen a szinten a jobboldali viszont lehozza. Ha a liften állunk, és a tűzgombbal együtt feltoljuk a kart, a lift felmegy, ha lehúzzuk, lemegy. Menjünk jobbra, itt egy sebesülttel akadunk össze. Beszélni úgy lehet valakivel, hogy megnyomjuk a tűzgombot amikor ott vagyunk. Az ürge egy teleportot emleget, hozzuk el neki. Ehhez először vissza kell mennünk a szakadékhoz és a most már működő **PILE**-lal be kell kapcsolnunk a hidat. Fussunk balra, és fel a lifttel. Ebben a szobában van egy lift, ami lejön ha belelépünk az érzékelőbe, de vissza is megy, amint kilépünk

belőle. A megoldás: bele kell hajítanunk a követ. Ehhez vegyük kézbe, majd nyomjuk meg a **RETURN**-t, így a lift lenn marad, és fel tudjuk róla venni a teleportot. Vigyük el a sebesültnek, aki ad érte egy **ID**-kártyát. A követ ki is szedhetjük az érzékelőből, a teleportos helyszínen. Itt van egy másik lift is, ezzel menjünk le. Láthatunk egy **SAVE** feliratu kapcsolót, ezzel **RAM**-ba menthetjük a pillanatnyi állást. Ha most lefelé megyünk, láthatjuk hogy az egyik ajtó valami kártyát kér: nosza rakjuk bele. Még ne menjünk arra, hanem föl és jobbra, majd le. Itt két mutáns van. Ezeket ki lehet úgy cselezni, hogy fegyver nélkül lemászunk és akkor vesszük csak elő, amikor már lent vagyunk. Így az egyik lelövi a másikat, mi pedig lelőjük a testvérgyilkost. Tovább jobbra, itt a kapcsolóval ki lehet iktatni a tüzet. Jobbra találunk két követ és száz creditet. Lőjük le a mutánst és vegyük fel a dolgokat. A következő képernyőn ismét gazdagabbak leszünk 50 credittel és egy **CLE**-vel (kulcs). Jobbra találunk egy ellenfelet és 500 creditet. Gyilkolás után vegyük fel a pénzt, de vigyázzunk, hogy nehogy belelépjünk az érzékelőbe, mert bekapcsolja az előző pályán lévő tüzelőszerkezetet. Mehetünk vissza a kártyás ajtóhoz. Lejjebb az előzőekben megismert módon ölhetjük meg a két mutánst, csak most nekünk nem lesz semmi gondunk. Menjünk kétszer jobbra, beszéljünk az öreggel, aki elad nekünk egy **ANTI-G SYSTEM**-et. Adjuk oda neki a hitelkártyát. Megjelenik egy nyíl a szakadék felett, de aki akar, tölthet még egyet a jobbra lévő töltőállomáson, aki nem, az ugorjon bátran le. Következik a második rész...

2. RÉSZ:

Mostantól egy kicsit rövidebbre fogjuk. Induljunk el jobbra, lent találunk egy **RECHARGE**-t, majd föl. Itt kell először alkalmazni az automata ugrást. A játék folyamán még többször lesz ilyen, nem írjuk le külön. Balra, fel, lőjük le az ellenfeleket, majd beszéljük *Ian*-nal. Üljünk be a székbe, ahol sok minden kiderül. Ismételt kérdezésre *Ian* elmondja, hogy juthatunk le a földre: részt kell vennünk a **DEATH TOWER SHOW**-n. Ad nekünk egy karperecet melyet pajzsként használhatunk lövés ellen. Jobb, le, miután végeztünk a mutánssal, vegyük fel a biztosítékot mellőle, és rakjuk be a fölöttünk lévő lifthívóba, majd hívjuk le azt. Menjünk vele fel, balra, beszéljünk a portással, aki ad nekünk egy térképet **NEW WASHINGTON**-ról. Le, szálljunk be a metróba és szálljunk ki Amerikában. Háromszor fel, balra beszéd bárossal. Megtudhatjuk, hogy az irathamisító *Jack* jobbra található. Menjünk oda, beszéljünk vele is. 1500 creditért csinál nekünk hamis iratokat. Megkérdezzük, hogy tegyünk szert ekkora összegre: a válasz: munkával. Ehhez el kell mennünk Európába, a **JOB CENTER**-be. Miután kiszálltunk a metróból, menjünk fel ameddig tudunk, azután kétszer balra, és beszéljünk a titkárnővel. Ahhoz, hogy munkát tudjunk vállalni, kell egy munkavállalási engedélyre (**CARTE DE TRAVAIL**, vagy miafranc), amit Afrikában szerezhetünk meg. Menjünk oda, kétszer fel balra. Beszéd a földszinten lévő nővel, fel, beszéd az emeleti ügyintézővel, majd a kormányzóval is, aki elkéri az **ID**-kártyánkat. Adjuk oda neki és már is megvan az engedély. Vissza Európába, a titkárnő utáni szobába megtekinthetjük a legközelebbi munkánkat, ami jelen esetben egy csomag elszállítása az Ázsiai **TITAN TRAVEL**-től az Afrikaihoz. A munkavállalási engedélyt a terminálba helyezve a munka a miénk. Ha elvégeztük, vissza ugyanide, és nézzük meg a következő küldetést, majd vállaljuk el. Most egy **V.I.P.**-t kell elkísérnünk a mutánsoktól hemzsegő Afrika **AREA 02**-ben. Minden liftet fel kell neki vinni, mert nem olyan sportos mint mi. Az itt található fejmagasságban lebegő elektronikus gömböket csak állva tudjuk kilőni. Ha elvezettük a szektor végébe, és nincs elővéve a pisztoly, visszateleportálódunk a terminálszobába, ahol a legújabb küldetés vár. Itt két elszabadult kiborgot kell megsemmisítenünk. Ehhez kapunk egy fényképet a robotról, amit mutassunk meg az odakint sétáló őrnek. Ő elmondja, hogy érdeklődjünk a bárban (Amerika). Itt beszéljünk az iszogató emberrel, majd menjünk vissza az **AREA 01**-szintjére, és beszéljünk a rendőrrel. Vissza a bárba és tovább. Itt meg kell védenünk az előbb faggatott embert, egy mutánstól. Beszéljünk vele megint és ismét le az **AREA 01**-hez, és lőjük le a rendőrt. Vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk vissza a bár utáni szobába, majd nyissuk meg a lejáratot. Odalenn már csak ki kell írtanunk a két kiborgot, és megint visszateleportálódunk. A következő az lesz, hogy egy reaktorszámítógépet helyrehozzunk, bizonyos idő alatt. Ez az idő mintegy két perc, rendesen mérve. Kapunk egy mágneskártya-szerűséget, amit be kell helyeznünk a terminálba. Álljunk a teleport alá, és a reaktorban jelenünk meg. Itt csak egy út van és rengeteg akadály. Ezeket leküzdve a reaktor jobb oldalába rakjuk a kártyát és a küldetés teljesítve. És jön az utolsó, amikor az a feladatunk, hogy az **AREA 03**-at megtisztítsuk a megszálló mutánsoktól. Ez elég nehéz feladat, robbanó bombák, és mindenfélék állják utunkat. A végén a teleport megint visszavisz, és — immár a megfelelő kredittel rendelkezve — fizessünk *Jack*-nek, akitől megkapjuk a hamis papírokat.

3. RÉSZ:

A **DEATH TOWER SHOW** egy több szintes torony, ami körbe-körbe megy, és robotok meg bombák állják utunkat. Az ajtókat kinyitva haladtunk az utolsó szint felé, közöttük lifttel közlekedve. Ez nem olyan nehéz, ezért nem foglalkozunk vele részletesen...

4. RÉSZ:

Menjünk le a lifttel, és beszéljünk a nővel, aki elkéri tőlünk a papírokat. Adjuk oda neki a hamis **ID**-kártyát, mire kinyílik az ajtó. A következő képernyőn álljunk fel a liftre és indítsuk el. Miközben felfelé megy, vegyük elő a pisztolyt és lőjük le a rendőrt. Tovább balra, itt is gyilkoljunk, majd le. Miután elintéztük a kis elektromos gömböt és a harmadik rendőrt, menjünk az eggyel felettünk lévő szintre. Itt találunk egy **RECHARGE**-t. Utána vissza majd jobbra. Itt tovább jobbra. Lőjük le a jól ismert párosítást — egy gömb és egy rendőr — majd tovább. Hívjuk a taxit és szálljunk be.

Miután kiszálltunk a taxiból, menthetünk egyet. Másszunk fel a második platrormra, és futásból ugorjunk a végéből. Ha jól csináltuk, elkapjuk a következő helyszínen lévő szint szélét. Ezt megint el kell játszanunk. Ha sikerült vegyük elő a fegyvert és lőjük szét az üvegajtót. Menjünk be, hívjuk fel a liftet és menjünk le vele. Lőjük szét az androidot és másszunk fel a háttérnek tűnő csillárra. Ugorjunk át balra, vegyük fel a **CLE**-t, és menjünk jobbra. A következő képernyőn ismét küzdenünk kell, azután mehetünk. Látjuk, hogy ide kell a **CLE**. Nyissuk ki az ajtót, de még ne menjünk át rajta a tűz miatt. Fel a lifttel, majd guggoljunk le és így guruljunk át balra. Miután kiértünk az érzékelőből, fel a lifttel, és ha akarjuk, ujratölthetjük pajzsunkat. Most fel a másik lifttel, pisztoly elő, és gurulás. Lőjünk bele a robot csápjába, majd guruljunk vissza gyorsan, mert felrobban és elmehet egy pajzsunk. Miután a robot megsemmisült, állítsuk át a kapcsolót, és máris mehetünk tovább. Lent van egy csillár, erre fel kell másznunk. Lent szálljunk ki a liftből és fel. Itt még ne menjünk jobbra, hanem még egy szintet fel. Ugorjuk át a kis robbanót, majd le. Itt menjünk be a földön heverő **CLE**-ért. Most le fog csukódni az ajtó, és ki kell írtanunk két gömböt. Miután sikerült, ki a jobb oldali ajtón, és fel. Itt állítsuk át a kapcsolót, mire félrecsúszik egy falrész. Utána vissza oda, ahova a lift le tett bennünket, és jobbra. Itt van az ajtó, de mögötte egy láng, amit eggyel feljebb kell kikapcsolnunk. Miután ez is sikerült, menjünk fel a lifttel. Jobbra, és miután leestünk, ismét jobbra. Menjünk fel a csapóajtó szintjére, és fussunk a lenyíló padló felé. Amikor még csak épphogy rátettük a lábunkat, máris forduljunk vissza. Így sikerült a középső szinten megállni, ahol tölthetünk, menthetünk és kikapcsolhatjuk a lángot. Utána menjünk le a lifttel, és balra. Itt húzódzkodjunk fel és vigyázzunk, nehogy belelépjünk a bal oldali érzékelőbe. Másszunk fel, nyissuk ki az ajtót és vegyük fel a **CLE**-t. Vissza a lifttel és nyissuk ki az ajtót a **CLE**-vel. Menjünk át rajta, de előtte azt ajánlom, mentsünk egyet. Balra, és miután lelőttük a gömböt, egyet fel. Itt egy igen nehéz rész következik. Amint átugorjuk a földön heverő bombát, egy

láng jelenik meg mögöttünk és elindul utánunk. Miközben menekülünk, egy tüzekkel teli gödröt kell átugranunk és egy bombát kikerülnünk. Miután ez megvan, le kell lőnünk egy gömböt és tovább — de gurulva, mert csak így férünk el. Jön az ötödik rész...

5. RÉSZ:

Egy megbeszélésnek lehetünk fül- és szemtanúi, majd miután meglazult a rácsot rögzítő csavar, és leestünk, észrevesznek s börtönbe zárnak, ahol elvesztjük a pisztolyunkat. Fussunk jobbra, itt megtaláljuk a fegyvert. Vegyük fel és intézzük el a harcias androidot. Menthetünk is, ha akarunk. A másik képernyőn heverő **CLE**-vel kinyithatjuk a jobbra az innenső ajtót. A túloldalit egy kapcsolóval tehetjük szabaddá. Másszunk fel, és a következő képernyőn egy itt ott felvillanó tüzet kell kikerülnünk. Ezt úgy tehetjük meg, hogy pont akkor mászunk fel, amikor az eltűnt. Ez sem egyszerű, de harmadszorra már biztosan menni fog. Miután megvan, menjünk jobbra és essünk le. Töltsük fel pajzsunkat, és másszunk fel. Amikor a felső emeleten sétáló android éppen kikapcsolja a tüzet, guruljunk le és lőjük ki az ellenfelet. Itt felvehetjük a Teleport két darabját. Ez úgy működik, hogy kézbevesszük a Fehéret, és eldobjuk valahova. Miután használtuk a másikat, elteleportál mindet oda, ahol a Fehér leesett. Pisztollyal a kézben ez nem megy. Másszunk fel, intézzük el a felső kiborgot is és vegyük fel a **CLE**-t. Menjünk vissza az ugrálós tűzhöz, és használjuk a teleportot. Csak így juthatunk vissza. A jobbra lévő képernyőn ismét fel kell vennünk a teleport egyik részét és használnunk (itt jegyezném meg, hogy mindig vegyük fel az eldobott alkatrészt). Lőjük le a gömböt, és menjünk balra, majd le. Itt találkozunk az első alakváltóval, úgy harcolnak, hogy összeállnak egy masszává, és felénk — slattyognak, majd felállnak és elkezdik dobálni a lövedékeket. Csak akkor lehet őket kilőni, amikor emberszabásúak. Jó csel ellenük, ha leguggolunk és ide-oda gurulva kilőjük őket. Miután az elsővel végeztünk, menjünk balra. Itt is lesz egy ilyen fickó, őt is intézzük el. Ezentúl nem fogom mindig leírni, hogy mindent fel kell venni, amit csak tudunk. Balra egy elég nehéz rész következik ismét. Essünk bele az első lyukba, várjuk meg míg elmegy felettünk a tűz és azonnal másszunk ki. Lőjük ki a gömböt, ugráljunk végig és a végén másszunk fel. Ereszkedjünk le, és álljunk be a fentről lenyúló bigyóba, ami elteleportál bennünket az alakváltók bolygójára.

6. RÉSZ:

Induljunk el jobbra, lőjük ki a fickót, fel és ismét jobbra. Megint tüzeljünk, lent nyissuk ki az ajtót, ami a lifthez vezet, és ha elmegyünk még egyszer jobbra és átgurulunk a következő képre, tölthetünk egyet. Vissza a liftig és le. Itt ismét le, de nehogy beleálljunk a tüzelőszerkezetbe! Eggyel lejjebb ismét ki kell lőnünk egy alakváltót, tőle nem messze hever egy kő. Balra. Itt a következőt kell tennünk, ha azt akarjuk, hogy az egér is a miénk legyen és a kő is megmaradjon: dobjuk el itt a teleportot, guruljunk be és teleportáljunk vissza. Dobjuk át a teleportot az ajtón és másszunk fel az egérért. Megint használjuk a teleportot. Másszunk fel, nyissuk ki a lejárót, és a túloldali ajtót, majd másszunk le. Lőjünk bele az ajtóba, mire kinyílik. Amint a kapcsolót átállítjuk, megjelenik egy alakváltó és megöli az ajtó mögötti szerencsétlent. Miután ezt megbosszultuk, menjünk a sebesülthöz, aki élete utolsó szikrájával átad nekünk egy atomtöltetet. Tovább balra, ahol találunk egy naplószerűséget. Fel és le a lifttel. Itt állítsuk át a kapcsolót, és másszunk le. Miután kiirtottuk a jobboldali figurát, töltsünk, és automatán ugorjunk fel a középen lebegő gömbhöz, aki felhívja a liftet. Menjünk le, lőjük ki az alakváltót és tovább le. Itt egy házőrzővel kell megküzdenünk, majd balra. Átgurulván a következő képre, kinyitjuk az ajtót és ismét tűzharc. Utána felvehetünk egy **CLE**-t, és szaladjunk neki a falnak, így kiteleportálódunk, mehetünk vissza a lifthez és innen jobbra. Nyissuk ki az ajtót ahol megkapjuk a következő pályakódot...

7. UTOLSÓ RÉSZ:

Ez a rész nem annyira bonyolult. Ugorjunk fel automatikusan a liftre, fel, gyilok, azután megint fel. Itt lesz két bomba, ezeket a teleport segítségével kikerülhetjük, majd jobbra és ismét fel. Itt ne küldjük le a liftet, inkább áldozzunk fel egy pajzsot, és haladjunk balra, és tovább. Le a lifttel és máris az első töltőnél találjuk magunkat. Itt szerintem dobjuk el a teleportot, és menjünk az alakváltóhoz. Itt valószínűleg többször lemegy a pajzsunk, tehát vissza kell teleportálnunk a töltőhöz. Most mindenki jusson el addig a liftig, amikor egy movie rész mutatja, hogy lemegyünk vele. Itt jobbra megtaláljuk az anyaszörnyet (a'la ALIEN) Ki kell lőnünk az újszülött alakváltókat és amikor szabad az út, magát a szörnyet is, először balról, majd jobbról többször egymás után. Miután ezzel végeztünk, javaslom, menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, ami pár képernyővel jobbra van attól a helyszíntől, ahol a **HALL** kódot megkaptuk. Dobjuk el a teleportot, és menjünk vissza az anyaszörny teteméhez. Tovább jobbra, fel, gyilok, azután le, majd jobbra. itt van két alakváltó, ezeket kiirtva tovább jobbra. Nyugodtan fussunk át a tűzön, nem halunk meg. Itt a padló végén le kell raknunk az atomtöltetet, és át kell állítanunk a kapcsolót, ami leviszi a liftet a bolygó szívébe. Nekünk pár perc alatt ki kell jutnunk. Teleportáljunk az ajtóhoz, ami mostmár nyitva lesz és menjünk be. Fel a lifttel és máris láthatjuk az endsequence-t. Ennyi...

A kezelés:

mozgás: joy vagy nyilak; **tüzelés**: jobb shift vagy fire
fegyver kézbevétele: Space; **tárgy használata**: Enter
Restart: SHIFT + ENTER + SPACE + F1
ugrás helyből: tűz + fel; **tárgy felvétele**: le + fire
Invertory: F1; **Nagyítás**: F8
Dupla nagyítás: F9; **Kilépés nagyításból**: F10
Futás: fire + jobbra; **vetődés**: le + irány

- Felkapaszkodni egy felsőbb szintre a joy folyamatos felfelé húzásával lehet.
- Fegyverrel nem lehet futni, ugrani, viszont vetődni lehet vele (le majd 2x irány)
- Tárgyat úgy kell használni, hogy odaállunk az elé, amin használni akarjuk, majd '**Enter**'.
- Nekifutásból ugrásnál kb. egy lépéssel előbb húzzuk fel a kart!
- Van néhány helyen olyan fotocellás kapcsoló, amik egy ajtót nyitnak, vagy egy liftet hívnak. Ezeket arról ismerjük fel, hogy elkezdenek villogni és püttyögni ha a két érzékelő közé állunk.

Invertory:

A tárgyak között a nyilakkal vagy a joystickkal tudunk váltani. A lefelé mutató sárga nyíl azt jelenti, hogy a kar lehúzásával megnézhetjük a többi nálunk lévő tárgyat is. A kézbevétel úgy történik, hogy a „kurzor"-t a választott darabra visszük és '**F1**'-et nyomunk. A tárgy rajza megjelenik a kép jobb felső sarkában, egy kék körben. A program minden felvevendőt, illetve berendezést (amelyek szükségesek a megoldáshoz) kijelez a kép tetején.

Végül a pályakódok:

Amigára:

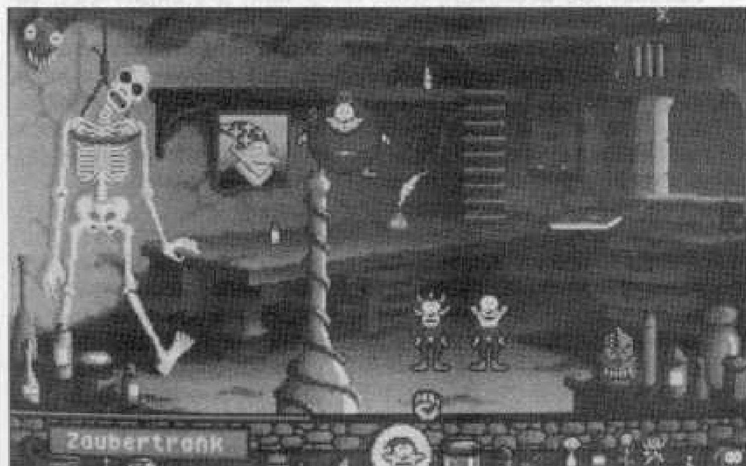
Level 1. —; Level 2. **LOUP**; Level 3. **CINE**;
Level 4. **GOOD**; Level 5. **SPIZ**; Level 6. **BIOS**
Level 7. **HALL**

PC-re:

Level 1 (Jungle) — JAGUAR/BANTHA/TOHOLD; Level 2 (New Washington) — COMBEL/SHIVA/PICOLO; Level 3 (Death Tower) — ANTIC/KASYYK/FUGU; Level 4 (Earth) — NOLAN/SARLAC/CAPSUL; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR/MAENOC/ZZZAP; Level 6 (Alien PLanet) — SHIRYU/SULUST/MANIAC; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER/NEPTUN/NO WAY. Extra password: BELUGA, érdemes kipróbálni...

• Sági Zsolt, Lövő
• MARDAM (Kiss Márton), Budapest

GOBLIIINS *(Amiga, PC)*



Elküldöm a ***Gobliiins*** leírását, mert szerintem egy csúcs játék. Csak a pályák leírását mondom el tőmondatokban. A játéknak csak a vörös és a szürke árnyalatai vannak, de azok nagyon jól kidolgozva. A hanghatások... hát lehetne jobb is, de humoros.

A játékban három emberkét irányítunk:

- **varázsló** (amikor varázsol extázisba esik)
- **boxoló** (mint a neve is mutatja, boxol, ezenkívül még mászik is)
- **felvevő** (felveszi a dolgokat, használja)

A játék egérvezérelt:

bal gomb — végrehajtja az aktuális parancsot
jobb gomb — válogat a cselekvések között
megy — kis nyíl
használ — kéz (ökölbe szorítva)
felvesz — kéz (ujjak lefelé állnak)
középső gomb — menüt ad ki:
cancel — elhagyjuk a menüt
load — betöltés kód alapján
exit — kilépés a játékból

1. pálya:
Boxoljuk meg a kőkaput, majd a leesett szarvat fújassuk meg a felvevő emberkével; a leesett ágat varázsoljuk meg, lesz belőle egy csákány (**Pickaxe**), vegyük fel.

2. pálya:
Varázsoljuk meg az almákat (kivéve a bal szélsőt), majd boxoljuk meg; a felvevővel pedig rakjunk két almát a lyukba (a két falap közé). Menjünk vissza, és vegyük fel a csákányt, bányásszuk ki a fel-felcsillanó gyémántot (természetesen vegyük fel).

3. pálya:
Boxoljuk meg az ajtót.

4. pálya:
Varázsoljuk meg az ajtó felőli növényt, majd vegyük fel a **POT 1**-et (amelyikből egy légy jön ki) és etessük meg vele a másik növényt. Most már felmászhatunk a boxolós barátunkkal, és boxoljuk meg a könyvet; ezen fel tud jönni a felvevő, aki magával hozza a gyémántot. Rakjuk a mágus kezébe.

5. pálya:
Varázsoljuk meg az ugráló ősapa előtt a görbe kilógó (a földből lóg ki és nem kell rosszra gondolni) növényt, majd azon felmásztatva a boxkirályt, boxoljuk meg a jobb szemét a szobornak. Vigyük rá a felvevőt; a varázslóval varázsoljuk meg a hangvilla szerű valamit az állított koporsón, majd vigyük rá őt is a nyelvre. Boxoljuk meg a szemet ismét, és várjuk a hatást (elmenekül az ősapa a koporsólakótól megijedve, és hátrahagy egy gombát); csak neki kell menni a gombának, hogy felvegyük (ez az egyik ellenszer a királyunk betegségére).

6. pálya:
Másszunk fel az egyszemű pók kötelén, és húzzuk meg a mellette lévő kötelet (természetesen a boxolóssal); vegyük fel a pisztolyt és használjuk a kétszemű pók alatt, majd a párnát tegyük az alá a pók alá, amelyiken az előbb felmásztunk, varázsoljuk meg ezt a pókot és vegyük fel azt az üveget, amelyet a varázslat hatására szült (neki kell menni). A nagy pók alatt is használjuk a pisztolyt.

7. pálya:
Varázsoljuk meg a fán lévő zacskót, és a varázslót vigyük a fa túloldalára (ahhoz a felhőhöz, amelyik esőt ad), a boxolót a madárijesztőhöz, a felvevőt pedig a felszántott földre (miután felvette a zacskót (na nem azt), használjuk a zacskót (ejnye, piszkos fantáziájúak). A varázslóval biztosítsuk az égi áldást, a boxolóssal pedig ijesszük el a madarakat, majd még egy égi áldást. Ekkor kinő egy növény, aminek ha nekimegyünk, a mágus jelenik meg. A felvevő barátunkat vigyük oda, és ő magától odaadja az eddig talált ellenszereket.

8. pálya:
Varázsoljuk meg a csontit és a csontot is, amit adott nekünk, a furulyával bűvöljük meg a kígyót és másztassuk fel a boxolóst, aki miután felmászott, vigyük a koponya jobb feléhez (a kőrakáshoz). Állítsuk valamelyik figurát a kőrakás alatti deszkára; majd tegyük meg ugyanezt a másikkal is.

9. pálya:
Vegyük fel a combot a krokit kikerülve.

10. pálya:
A húst használjuk az első odúnál, majd varázsoljuk meg a három levelű ágat, és vigyük rá a varázslót A boxolóval rántsuk meg a lelógót (kinek mi a lelógó — én az ágra gondoltam); miután a varázsló felrepült varázsoltassuk meg a dugót. A felvevőt is repültessük fel, miután felvette a szélzsákot; dugaszoltassuk be a fa tetején lévő egyik lyukat, álljunk oda a kezünkben a szélzsákkal a nyitott lyukhoz. A boxolóval boxoljuk meg az alul néha megjelenő madarat, fönt pedig próbáljuk meg elkapni.

11. pálya:
Engedjük el az előbb fogott madarat a krokodil előtt, majd varázsoljuk meg; kopogtassunk be az oldalsó ajtón.

12. pálya:
Vegyük fel a tollat és csiklandozzuk meg a csonti lábát, erre ő ad egy kulcsot, amit még nem vehetünk fel. Adjuk neki a monitor jobb szélén látható 'pálcás gömböt'. Most elvehetjük a kulcsot, melyet rögtön oda is adunk a ketrecből néha kinyúló kéznek. A kéz kinyitja a zárat és előugrik egy majomszerű valami. A tollat varázsoljuk meg és lesz belőle egy légycsapó; légycsapónk már van, de a légy is megérkezik nemsokára, bátran csapjunk le, és varázsoljuk meg. A pikádót dobjuk a képen lévő mágus szeme közé, előkerül a királyunk viaszfigurája. A pálya teljesítéséhez kell még az elixir nevű dolog is.

13. pálya:
Varázsoljuk meg azt a gyökeret, amely alól kilátszik egy kis pöcök, vegyük fel a madácsalogatót (**Bird Call**), és a

tojások mellett használjuk. Eredménye egy madár ráül a tojásokra, egy kis idő múlva elszáll (mint a MALÉV) és kiugrik egy tojás, melynek lábai vannak. Boxoljuk, majd varázsoljuk meg. A varázslóval óvatosan közelítsük meg a dudát és varázsoljuk arrébb. A felvevővel vegyük fel az elixírt, majd a kőkapu szélénél használjuk (itt egy ideig a mi szemünk elől is eltűnik, de ettől függetlenül még akármit csinálhat). A répát vegyük fel és rakjuk a gödör elé, majd varázsoljuk meg a kis állatot, és amíg a mágus kukkol, addig a boxoló nyugodtan átjöhet.

14. pálya:
Vegyük fel a botot, varázsoljuk meg a nagy kő eötti kicsi lapos követ (lépcső lesz belőle), és illesszük bele a botot a jobb oldalon lévő apró lyukba (alig lehet látni). A kannával locsoljuk meg a növényeket, majd varázsoljuk meg őket; amelyiken a kulcs van, azt boxoljuk meg és illesszük bele abba, amelyiknek kulcslyuka van.

15. pálya:
Vegyük fel a gyufát, boxoljuk meg az ágyút és az ágyúgolyókat is. Töltsük be az ágyút, majd boxoljuk meg ismét. Meggyújtás után egy répa lesz az eredmény, amelyet szintén be kell rakni az ágyúba, az ágyút pedig vízszintesre kell állítani. Gyújtsuk meg, és töltsük be megint, mint az első alkalommal (ugyanúgy is álljon). Az eredmény megint egy répa, amit ha megvarázsolunk, hangszóró lesz belőle. Gyújtsuk meg a kondér alatt a tüzet, és amikor felébred az eddig szunyókáló manó, használjuk rajta a hangszórót (**Ear Trumpet**); jutalmunk egy kongütő lesz, melyet ha használunk a kongon megjelenik egy inga (természetesen a mienk lesz).

16. pálya:
Rakjuk a kis kerek követ a X közepére, majd varázsoljuk meg kétszer, következő varázslat áldozata a legkisebb pálmafa lesz. Az átalakult pálmafát boxoljuk meg, és a kép közepén kezdjük el a bányászatot (5x).

17. pálya:
Boxoljuk meg a farakást, majd a kiesett fadarabbal hatástalanítsuk a csapdát; varázsoljuk meg a sárkány előtt lévő zacskót (de óvatosan, mert ha sokáig a sárkány előtt vagyunk, lefúj egy adag tüzesített golyóval), és a botot (**Log**). Szórjuk el a magokat a legfelső szinten, majd a megjelenő lábat fújjuk le a deoval. Miután elszállt a szag, vegyük fel, és rakjuk le a sárkányhoz plasztikai műtétre, az így elkészült sültet adjuk oda a kockás lapnak. Most már felvehetjük a kardot (**Dagger**), és ezt is rakjuk a sárkány elé, miután meggyújtotta vegyük fel.

18. pálya:
Gyújtsuk meg a szobor mellénél (fiú szobor) lévő lyukat, majd a felvevővel menjünk a jobb kezére. Erre ő elégeti a király szobrát, és egy kulcsot ad helyette, ezt a kulcsot tegyük a bal fülébe, és sorban állítsunk mindenkit a jobb kezére.

19. pálya:
Nevettessük meg az írnokot a bohócorral (**False Nose**), majd a szappannal (**Soap**) végül pedig a banánkötegből leboxolt banánnal. A könyvet, amit adott, vegyük fel és varázsoljuk meg a vas kaput (nem egybe).

20. pálya:
Varázsoljuk meg a kiálló kis pöcköt, majd boxoljuk meg. Miután a létra leereszkedett, varázsoljuk meg a füldugót; a könyvet olvassuk fel a fül mellett, és vegyük fel a tálat (**Bowl**). Rakjuk a szeme alá, majd ismét olvassunk fel a könyvből. A pálya elején (ahol bejöttünk), van egy kis bástya, itt kilátszik egy pont, vegyük fel (egy halnak kell lennie), rakjuk oda, ahol a tál volt, és a kijött remetét öntözzük meg a tálban lévő könnycseppekkel, lesz belőle egy csúzli (**Katapult**).

Még van hátra két pálya, de azt már könnyű végigcsinálni. Alapjában véve egy jó játék. Már elkészült a második része is. Kellemes szórakozást:

● **Stomfai Zoltán, Kecskemét**

GOLD OF THE AMERICAS *(PC)*

A program az európai telepesek nehézségeit vetíti elénk kedvenc PC-nken, remek megvalósításban, még ha csak hercules monitorunk van is. A játékot négy személy játszhatja. Ha egyedül vagyunk, a többi játékos a gép. Hát akkor kezdjük:

FILE MENÜ
Ez azt hiszem mindenkinek világos, tölteni, menteni, újrakezdeni, kezdeni és kilépni lehet ezzel a menüvel.

SET OPTIONS

NEW WORD / RANDOM-HISTORY
Az új világon a játékostól független államok megjelenése véletlenszerű vagy a történelemhez hű legyen.

EUROPE / RANDOM-HISTORY
A gép hódítói véletlenszerűen vagy a történelemhez hasonlóan kezdjék el elfoglalni Amerikát.

SOUND / ON-OFF
Aki ezt nem tudja, ássa el magát (esetleg próbálja ki);

SET PLAYERS
Négy állam közül választhatunk (Spain, Portugal, France, England). Ezek lehetnek emberi (HUMAN), kezdő, normál vagy haladó szintűek. Aki először játszik, annak a Spanyolt ajánlom.

A játékot mindig az '**ESC**' gombbal tudjuk továbbléptetni, az irányítás egérrel egyértelmű.
Ha elindítottuk, rögtön kapunk egy táblázatot a kör számáról, országunk nevéről, kivel háborúzunk, kivel vagyunk szövetségben, hány településünk van, hányat akartunk létrehozni, és hogy mennyi pénzünk van.

ACQUISITIONS
Továbblépés után a vásárlási menüben találjuk magunkat:

HADSEREG-TELEPES-KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ-RABSZOLGA
Az utolsó a felfedező és a hadvezér, ezt nem lehet venni. Kalózt csak egy idő után, rabszolgát csak akkor, ha egy helyen elfogyott az őslakosság. Minden egység 500 arany. A többi egység vásárlási lehetősége automatikusan csökken, ha veszünk valamit.

TRASURY: A segédünk ebből vesz el a különböző kiadásainkra pénzt. Ha ez nem elég neki, akkor **SECRET FUNDS** nevű ládánkból akar kérni. Ha nem adunk neki, durcásan elmegy.

HÓDÍTÁS

TELEPES-HADSEREG-RABSZOLGA:
A térképen több gombbal lehet mozogni, mindenki keresse meg a neki szimpatikusat. A már felfedezett helyekre (más színű) telepeseket lehet küldeni, akiket nagy őslakosság esetén érdemes egy-két hadsereget támogatni. A módszer könnyen kitanulható, nem érdemes magyarázni. Ha egy telepest elküldtünk, akkor nem biztos, hogy le is telepedik, lehet hogy az őslakosság kinyírja. Ha a település megépült (következő kör elejére), látható mellette egy adag zászlócska. Ez a helyőrség erősségét jelzi. Ha már kevés van, akkor küldjünk oda egy csapatot. Ez növeli a település fennmaradási esélyét a különféle behatások ellen. Egy idő után kipusztul az őslakosság, akkor lehet rabszolgákat küldeni. A gép a települések fejlettségét I-V-ig sorolja be.

KERESKEDŐ-CSATAHAJÓ-KALÓZ

Valamelyikre rávive a kurzort, a jobb alsó ablakban megjelenik a tenger neve, az ott állomásozó hajók és felségjelük. A tengerek között a 'TAB'-bal tudunk választani. Hajót lerakni az 'ENTER'-rel lehet, visszavenni pedig a '—' jellel tudjuk.

- **KERESKEDŐ**: Kereskedik és pénzt hoz.
- **CSATAHAJÓ**: Irtja az ellenséges hajókat (kalózt is).
- **KALÓZ**: A kereskedőket küldi a tenger mélyére, és pénzt is hoz a zsákmánytól függően.

Kalózt olyan helyen érdemes üzemeltetni, ahol nincs ellenséges csatahajó, ellenben előfordulhat, hogy ő is megy a leírtott kereskedő után.

FELFEDEZÉS-CSATA:

- Ha a megnyitót tiszta, fel nem fedezett mezőre léptetjük, és megnyomjuk az 'ENTER'-t, azt a következő körre felfedezik több-kevesebb sikerrel. Ha szerencsénk van, alkalmas a hely a letelepedésre.
- Ha a nagyító ellenséges településen van és 'ENTER'-t nyomunk az iránytűn, akkor azt megtámadjuk. Ezután a katonára vive a kurzort, beállíthatjuk, hogy mennyi katonával támadjunk. A támadás eredményéről a következő kör elején kapunk infót.

COLONY MANAGAMENT

Itt beállíthatjuk a település fizetettségét. Ha sok aranyrúd, bumedli és szántóföld van, akkor adjuk a legmagasabbat, ha kevés, akkor a legkevesebbet. Ha rosszul határoztuk meg, akkor vagy fellázadnak, vagy nem fog pénzt hozni a település.

ÉRTÉKELÉS

Minden kör elején jelentést kapunk a kereskedők és a faluk által hozott pénzről, a hajók állapotáról, háborúinkról, falu pusztulásáról, felfedezésről, fizetés mértékéről, majd a segédünk lenyúl rólunk X összeget.

A játék vége felé megjelenik az USA és több kisebb állam az előre beállított paraméterek szerint. A játékot az nyeri, akinek az összes hely betelepülése után több pénze és faluja van.

Összességében szépen kivitelezett program, a stílus kedvelőinek biztos, hogy jó szórakozást fog nyújtani.

• Rátkai Péter, Budapest

HIGH FRONTIER *(C64)*

1 file-oss játék, amely a kelet-nyugati atomjátékot dolgozza fel 'gyönyörű' grafikával. Cél a galád ellenfél totális kiirtása, 16 éven felülieknek ajánlott!

Főmenü

- amerikai vezér típusa
- szovjet vezér típusa
- játék nehézség

-AKCIÓ! Ezen a ponton belül

Play — 'stratégiai' játék
Load — Na vajon?
Orbit Shit'em up — Az egyes fegyverfajták kipróbálása

A játék

Az alsó ikonsorral lehet irányítani. Ha valamelyik fölött megjelenik egy sárga csík, oda kell clikkelni. Az ikonok balról jobbra:

Telefon — Figyelmeztetések íródnak ki. Ha az elnök megadja a titkos kódot, BIZTOS, hogy 1-2 kör múlva kitör a világégés.

Föld — Ha valamely ikon fölött megjelenik sárga csík, de mi nem akarunk foglalkozni vele, a Földre clikkelve megy tovább a játék.

Pajzs — Információ a meglévő fegyverekről.

'Zsebszámológép' — Költségvetés elosztása a 6 féle fegyvernem között. Ha a fegyver nem kipipálódott, ki van fejlesztve. Lehetőség szerint az adott fegyvernél a kis fehér vonalig 'töltsük' az embert és a pénzt!

Fényképezőgép — na vajon...

Halálfej — Mint a fényképezőgépnek, ennek sincs sok haszna.

A legbiztosabb a nyerés, ha a költségvetéssel úgy bánunk ('**zsebszámológép**'), hogy minden fegyver kifejlesztése után gyártunk belőlük (ha megjelenik a pipa, töltsük fel még egyszer emberrel és pénzzel, a következő körben a pipa helyett rakéta jelenik meg).

Amikor megtámadnak a szovjetek, egy idő után eltűnik a telefon, és egy gomb jelenik meg a helyén. Clikk oda és tűz! Ezzel beindul az amerikai ellencsapás. A játékot az nyeri meg, akinek több becsapódott atombombája van.

• Széplaki András, Debrecen

I PLAY 3D TENNIS *(C64)*

Ez a program 1992. végén készült el és a ***Simulmondo*** cég munkásságát fémjelzi. Rögtön az elején választhatunk, hogy a program olasz vagy angol nyelven fusson. Ezután jön a főmenü. Itt négy opció közül választhatunk:

ATP TOUR: ATP tornák játszása, melyen 32 induló van és az első húsz játékos, a nagyágyúk, nem indulnak.

GRAND SLAM: Mesterek tornáját játszhatjuk, melyen 128 induló van. Itt már indulnak a nagyok.

SINGLE TOURNAMENT: Bármelyik tornát játszhatjuk. A tornától függenek az indulók.

SINGLE MATCH: Csak egy meccset játszhatunk, két játékos egymás ellen.

Az első három torna nagyjából megegyezik csak a **SINGLE TOURNAMENT**-nél nincs **ATP RANKING**.

Először az első hármat mondom el, majd utána a **SINGLE MATCH**-et. Tűzgomb megnyomása után újabb menü van.

NEW TOUR: Új torna kezdése.
LOAD: Kimentett állás betöltése.
SAVE: játékállás kimentése.
CONTINUE: A játék folytatása.
EXIT: Vissza a főmenühöz.

Új torna kezdésekor öt férfi közül választhatunk, majd **CONTINUE**-vel léphetünk tovább. Ezután két torna közül kell választani, hogy melyiken akarunk részt venni, majd megtudhatunk néhány dolgot a tornával kapcsolatban.

Prize money: pénzjutalom.
Surface: A talaj milyensége.
No.of players: A résztvevők száma.
Seeds: A kiemelt játékosok száma.
Cut-off: Kizárás.
Match length: Játék hossza.

Utána egy almenü következik.

ENTRY LIST: A résztvevők neve és a kiemeltek.
RESULTS: Eredménytábla.
OPPONENTS: A játékosok név szerint sorolva. Feltüntetve az ország, tulajdonságai, pontja és a ranglistán lévő helye.
ATP RANKING: A ranglista.
CONT. TOURNAMENT: A játék folytatása.
EXIT: Vissza a menühöz.

A játék folytatására indul a tenisz.

Szerválni úgy kell, hogy a joy-t előre toljuk, elengedjük, majd mikor hull lefelé a labda, akkor a kívánt oldalra döntjük a joy-t és megnyomjuk a tűzgombot. Ha jó időben találtuk el, akkor gyorsat fogunk szerválni. Aki gyengét akar szerválni, az amikor feldobta a labdát, a szerváló oldallal ellentétesen húzza a joy-t és nyomja a tűzgombot egyszerre. A labda visszaadását úgy csináljuk, hogy a játékost oda visszük, ahol a labda pattanni fog, majd amerre ütni akarunk, húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Ha erőset akarunk ütni, a joy-t az ellenfél pályája felé döntjük és nyomjuk a tűzgombot. Ha ejteni akarunk, akkor a mi pályánk felé húzzuk a joy-t. Röptézni is lehet. Ilyenkor be kell rohanni a hálóhoz, s mikor jön a labda, akkor az ellenfél pályája felé húzzuk a joy-t és nyomjuk a tűzgombot. Vigyázni kell, nehogy testtel érjünk a labdához, mert akkor az ellenfélé a pont. (**Body touch**) Az ATP tornán két nyert játszmáig, a **GRAND SLAM**-en három nyert játszmáig megy a játék. **SET**-ek végén összesítést kapunk a nyert pontokról, az elnyert szervák számáról, a kettős hibákról és a jó szervák százalékáról. Ha vége a játéknak, visszakapjuk az almenüt.

Addig játszhatunk, míg ki nem kapunk, vagy megnyerjük a meccset. A torna végén hat opció van.

ASSIGNED POINTS: A versenyért járó pontok.
RESULTS: Eredménytábla.
ATP RANKING: A ranglista.
CALENDAR: Végignézhető, hogy melyik héten milyen torna van.
CONTINUE: játék folytatása.
EXIT: kilépés.

Most pedig a SINGLE MATCH-ről.
Utána három menü van.

NEW MATCH: Új játék kezdése.
LOAD: Játék betöltése.
EXIT: Kilépés a főmenühöz.

Új játék kezdésekor bármelyik tornát választhatjuk, de csak két ember játszhat egymás ellen. A meccs végén újra ezt a három menüt kapjuk vissza.
Ez lett volna az ***I PLAY 3D TENNIS***.

• Bencze Gábor, Százhalombatta

JOHNY QUEST *(C64)*

Irányítás:

Balra, jobbra: megy az adott irányba
Kétszer ugyanabba az irányba; balra vagy jobbra: fut az adott irányba
fel: ugrik;
le: tárgyak kiválasztása
tűz+le: tárgyak használata
Balra fel vagy jobbra fel: ugrik az adott irányba

1. **pálya**: Egy elemlámpát, a hozzá való elemet, egy tört találunk, amiknek még hasznát vehetjük. Ezen a pályán kell kiszabadítani barátunkat, aki egy sötét szobán van megkötözve. Csak ezután tudunk a következő pályára továbbmenni.
2. **pálya**: Egy dinamitot és egy villámot találunk.
A dinamittal tudunk a következő pályán továbbmenni. A villámot kézbe véve tudunk lőni, ami a robotokat és az embereket kis időre lebénítja és így nem zavarnak bennünket.
3. **pálya**: Itt találunk egy búvárruhát, amire a következő pályán szükségünk van. Valamint ki kell engedni egy kutyust a ketrecből. Álljunk a DH jelzésű helyre és robbantsuk ki a dombot, máris mehetünk tovább. A kutyushoz érve az egyik kulccsal ki tudjuk engedni a ketrecből.
4. **pálya**: Itt nem találunk semmi különöset. Az oxigén palackokat felvéve plusz energiát kapunk. Ha örökélettel játszunk, erre nincs szükségünk.
5. **pálya**: Fel kell venni egy kódfejtőt és megtalálni a Doktort. A kódfejtő segítségével a termekben található terminátorokban kódot találunk. Amit a bal alsó sarokban láthatunk, ha megvan a négy különböző színű kód, akkor átmehetünk a dupla elektromos ajtón. Ha felmegyünk a lifttel, már meg is találtuk a Doktort.

A játékról:
A zenét kifelejtették a játékból a hanghatások közepesek, de a játék elég jó, érdemes kipróbálni.

• Ternák Zsolt, Fegyvernek

KRYPTON EGG + EDITOR *(PC)*

Nem tudom, ki hogy van vele, de én imádom az úgynevezett falbontó játékokat, s az, ha ketten lehet játszani, vagy netán pályát is lehet szerkeszteni, még nagyobb élvezetet nyújt. A ***Krypton Egg**** esetében ez utóbbi áll fenn, s épp ez az, ami kiemeli a hasonló kategóriájú játékok tömkelegéből (vagy pl. az öreg 64-en a ***Batty*** című program, ahol egyszerre ketten is bonthatták a falat)

Maga a játék helyett inkább vessünk néhány röpke pillantást a szerkesztőre, hiszen a falak bontásához és a labda visszaütögetéséhez különösebben nagy ész nem kell. Ha bejelentkezett a fájlok (jaj, de csúnya így, inkább file-ok) listája, akkor a Set.GFA nevezetűt töltsük be. Max. 10 másodperc múlva már gyönyörködhetünk is a francia nyelvű szerkesztőben (lehet, hogy a tiedet már átírták valami más nyelvre, mondjuk héberre), s hozzáláthatunk a pályák megtervezéséhez.

A **Type de brigue** felirat alatt a különböző téglákat látjuk. Van amelyik egyszeri, van amelyik kétszeri, van amelyik háromszori, sőt, van amelyik négyszeri ütés után tűnik csak el! Most, hogy újra átböngésztem jegyzeteimet, teljes nyugalommal állíthatom, hogy van olyan is, amelyik csak ötszöri érintés után tűnik el. Ezeken kívül van olyan is, amelyik sohasem tűnik el. Találhatók még itt labda-teleportáló helyek is, amiből ha többet elhelyezünk a pályán, jelentősen megnehezítjük annak a dolgát, aki játszik vele. A **Sort** felirat alatt már érdekesebb dolgokat találunk. Ha nekiütközik a labda a téglának, különböző dolgok potyognak le hozzánk. Hogy ezek mik legyenek, azt itt állíthatjuk be.

1 — sima tégla	15 — Rácsos ütő
2 — gyors ütő	16 — Védelem a gonosztól
3 — 2x akkora ütő	17 — Lövés
4 — fordított mozgás	18 — Szürke labda
5 — ?	19 — Semmit nem üt ki a labda
6 — Labadafogó	20 — Plusz ütő középen
7 — Élet	21 — Lánglövés
8 — Kislabda	22 — ?
9 — Nagylabda	23 — Kis lövés
10 — sötétség	24 — Újabb lövésfajta
11 — ?	25 — dupla lövés
12 — Lassú ütő	26 — Lövések
13 — Gép által irányított ütő	27 — Gyors, dupla lövés
14 — Felemelkedhet az ütő	

A Védelem a gonosztól-t olvasva nehogy azt higgyük, hogy ez egy szerepjáték. Nem, erről szó sincs, ezt a a nevet adták az elmés programozók ennek a pontnak. Hogy a **Force** felirat alatti dolgok mit takarnak, azt teljes homály fedi. Borítsunk a takaróra és a homályra egy fátylat, s térjünk át másra.

A jobb gombra clickelve jutunk a tulajdonképpeni Editorba, ahol a pályákat megtervezhetjük. **Miveau** a pálya, **Eriques** pedig az aktuális szinten található téglák számát jelzi. **Options** átvált a másik képernyőre. **Save** a savelés, **load** a loadolás, **Quit**-et nyomjunk akkor, ha bejönnek őseink a szobába, és veszekednek, hogy miért nem tanulunk. Ekkor

ugyanis rá lehet fogni a gépre (a DOS bejelentkezése után), hogy matematikai műveleteket végzünk Amigánkkal. **Get** elraktároz egy pályaállást. **Put** pedig visszarakja azt, ha valamit elhibáztunk. **Clear**-re clickeljünk akkor, ha nincs remény. Az **Up** és **Down** szavakkal lapozhatunk a pályák között. Még egy dolog a játék elmentésével kapcsolatban: mentéskor nem egy, hanem az összes pálya tartalmát írja rá a gép a lemezre! Ezért ha előzőleg volt már egy-két kész pályánk, és újbóli betöltés után újakat szeretnénk csinálni, töltsük be rögtön a régieket is, mert hiába váltunk át másik pályára, a program az összes pályát felveszi. Akkor jó.

Azok, akik kedvet éreznek a pályák szerkesztéséhez, remélem, kellőképpen hasznosítják információhalmazomat. A többieknek pedig csak annyit tudok mondani: vagy rosszak a reflexeid, vagy poros az egered belseje, hogy nem szereted az effélé játékokat. Igen, ütőnket egérrel kell irányítani, ami véleményem szerint nem a legjobb ötlet.

Ettől függetlenül egy egész kellemes kis játékot sikerült összehozniuk a programozóknak!

• Mr. Babilon from Szigethalom

LORDS OF CONQUEST *(C64)*

Ez is stratégia (nem a ***Lords***), meghozzá nem is olyan rossz. Igaz, hogy öregecske, de érdemes leporolni. Az **AC7** fastloadját, nem díjazza. Mielőtt betöltenénk, készítsünk egy leformattált lemezt (ez lesz a '**personal disk**')

Main menü
Ebből csak az **USE THE MAP MAKER** a fontos.
Begin New York.
DRAW NEW AREA — csíkhúzás a kereszttel (**add a cell**), vagy törlés (**remove a cell**), vagy exitálás. A menüben a '**space**'-szel mozoghatunk. Exitálni csak akkor lehet, ha minimum 9 pontot leraktunk.
EDIT AREA: ???
DELETE AREA: Az elkészült művünket töröljük oly módon, ha ráállunk a '+/—' segítségével egy pontra.
DISK DIRECTORY: az épp bent lévő lemezen tartózkodó térképek nevét listázza ki (max. 20 db)
STARTOLJUK A NEW GAME-t!
RESOURCE ABUNDANCE: Low/Medium. A segédforrások bősége.
CITIES TO WIN 3-6: Hány város birtoklásánál győz a jobbik.
DIFFICULTY SCALE: Nehézségi fokozat.
EXIT TO MAP SELECTION: Ezt fogom az alábbiakban tárgyalni.
CHOOSE A LORDS OF CONQUEST MAP: A 20 gyári térkép közül lehet választani. Secperc töltögetés után megjelenik a map és mi eldönthetjük, megfelel-e kényes ízléseinknek, mint a jövendő fényes vereségek területe.
CHOOSE A PERSONAL MAP: Ehhez kell a *personal disk*, a kreálmányaink egyikét lehet betölteni. Ha még nincs ilyen diskünk, hagyjuk ezt a pontot, mert lehet újra töltögetni a játékot!
A következő menüponttal a gép generál egy új térképet.
Ha végzett, egy almenü tárul szemünk mögé.
- **Proceed OK**: Kezdhetünk.
- **Redo with the same settings**: Kezdeti a rajzolgatást elölről.
- **Redo with new settings**: A térképgeneráláshoz adhatunk instrukciókat (use angol-magyar szótár).
- **Save the map**: Ez egy roppant gyanús menüpont!

És most a játékról egy pár információt (csak a legfontosabb dolgok):
- Alapállás szerint a játékos van a zöld színnel. Területválasztásnál érdemes a fekete négyzetet tartalmazó területre clickelni, mert ott város van. Ha megtartjuk a választott területet, akkor a **CONFIRM SELECITON**-ra **yes**!
- Érdemes a városokat körülvenni saját területtel, hogy az ellenfél ne egyből azokat foglalja el.
- Ha végeztünk, jön egy érdekes felirat, amivel (sajnos) többször is találkozunk a játék során **PRESS BUTTON TO UTILITIES** stb.
- Ebben a menüben érdemes kikapcsoln ia zenét (gyorsul a játék), és átfesteni a vizet (**paint water**).

LOCATE STOCKPILE: A hadseregünk állomásozási területét jelöljük ki. Ajánlott olyan helyre, ahol város van, vagy lakosságnövekedés (*new horse born here*). Az ilyen területen egy vagy több fekete kocka van.
SHIPMENT: *Move stockpile* a hadsereg mozgatására jó.
CONQUEST:
Plan attack: A + jelet vezessük egy meghódítandó **SZOMSZÉDOS** területre, és tűz!
ATT és DEF: Jelöli a támadó és védő erőket. **BRING FORCES** — valamely területről segélycsapatokat (ember vagy fegyver) hozhatunk, persze, ha vannak. Ha messze van a kapunk, egy *CAN'T REAC DESTINATION* üzenetet.
REPLAN: Visszavonulás.
ATTACK: Csata. *Attack succeeds* esetén győztünk. Ilyenkor még egyszer hódíthatunk a körön belül, de lehetőség van a hadsereget is mozogtatni.
Ha a **BRING FORCES**-szel segítséget hozunk (és jönnek is), a megtámadott területre kell mozgattatni őket.
Development: Fejlesztés. Fegyvert, csónakot stb. lehet fejleszteni az ipari kapacitástól függően akár többször is egymás után. Itt is olyan területre érdemes építeni, ahol már vannak fekete kockák, ugyanis csatánál ha '**HORSE**' segítséget kérünk és az adott területen fegyverraktár is van, a '**HORSE**' felveheti a stuffokat (így erősebb lesz). Persze egy területen nem lehet nyakló nélkül fejlesztgetni, mert egy idő után teltódik (*Sorry already...*).

Néha érdemes ott is támadni, ahol nem állomásozik hadseregünk, mert nyerhetünk.

Megéri, ha egy évig nem fejlesztünk, mert a következő évben már várost is építhetünk.

Nagyjából ennyit a **LOC**-ról (korántsem lett kimerítve az összes piszkos trükk). Ha van valakinek hozzátennivalója, és NYERŐ TAKTIKÁJA, megoszthatná az újsággal.

• Széplaki András, Debrecen

MENEKÜLÉS A ZEON BOLYGÓRÓL *(C64)*

Ez egy hmm... érdekes 'játék'. A kerettörténet: A galaktikus birodalom összeomlóban van. A külső tartományok fellázadtak, majd kikiáltották a maguk operettkirályságait a Császárság ellen bojkottot szerveztek. Ezen bojkott teljesítésében élen jár a Zeoni Monarchia, ahol dúl az anarchia, ugyanis a bojkott miatt nem vesz át a helyi TV-állomás egyetlen császári holovíziós filmet sem, így a lakosság nem láthatja a Szomszédok 2484639296492641125, és az Isaura 473957395639563. részét. Jogos felháborodásuknak úgy adnak hangot, hogy képesek a barbárságba süllyedni (pl. narancslével isszák a Vodkát, nem tisztán). Feladatod: kilőni 99 hajót, hogy életben maradj! A játék pocsék, külön előny, hogy opcionális formattálás van!!!!

• Széplaki András, Debrecen

NAM V1.0 *(C64, Amiga, PC)*

Kerettörténet: ez nem fontos, mindenki ismeri a vietnami háborút. A játék célja a 6 harci helyzetben lecsapkodni a csúnya bácsikat. Kezdésnél válasszuk meg, hogy melyik harci helyzetet óhajtjuk ('F5'), valamint találjuk ki, mit jelent az **OLD GAME** és a **BEGIN GAME**.

A játékban a fehérekkel vagyunk. a kék színű csík folyót jelképez, a vastag barna csík falat, a többit a t. játékosra bízom. A háború körökre van felosztva, amit az '**F7**'-tel léphetünk át.

OBSERVATION PHASE: Beásás. Vezessük a keretet valamelyik alakulatunkra és nyomjunk tüzet! Ilyenkor a csapat villogni kezd. Ezt az eljárást megismételve 'kiássuk' a bandát.

FIRE PHASE: A kék színű keresztet vezessük valamelyik csapatunkra, nyomjuk meg a tűz gombot, majd ha pirosra vált a kereszt, vigyük a kiirtandó ellenségre, és megint nyomjunk tüzet. A következő esetek lehetségesek:
- Eltaláltuk: **TARGET HIT**
- Eltaláltuk és megsemmisítettük: **TARGET HIT** és eltűnik a színről
- Az ellenség messze van, vagy eltakarja valami tereptárgy: **OUT OF RANGE**
- Nem találtuk el: **TARGET MISSED**

MOVEMENT PHASE: Vigyük a mozgatandó csapatra a keretet, nyomjunk tüzet, majd mozgassuk! A 'lépés pont' (**MOVEMENT POINTS**) fogyása függ a terep minőségétől értéke a szürke sorban az '**M**' után van. Némely egységek nem tudnak dzsungelben vízen vagy falon át járni, vagy legalábbis csak lassan (gyorsan fogy a **MOVEMENT POINTS**).

ARTILLERY PLOT: Ez nem tudom, mire jó, de ahol meg lett nyomva a tűz gomb, ott egy idő után letarolódik a terep (lehet, hogy gömbvillám bevetésére került sor).

Nagyjából ennyi a játék. A grafika és a hang pocsék, de nem is ezen van a hangsúly. Még annyit, hogy dzsungelben a helikopterek tudnak a legjobban menni.

Taktika: Ezt majd mindenki magának. Ha van a leírásban hiányosság, nyugodtan egészítsetek ki, bár szerintem felesleges (5 perces game 64-esen játszva).

A stuff 1 lemezoldal, de lehet keresni kazettán (jól mutat a gyűjteményben a ***Populous*** mellett!).

● Széplaki András, Debrecen

OMNIPLAY BASKETBALL *(C64, Amiga)*

Ez egy kiváló kosárlabda-játék a ***SPORTTIME***-tól. Lehet ketten egymás ellen, vagy ligát játszani. Ligában 1 vagy 2 csapatot indíthatunk (1 v. 2 játékos). Az elején a kezet v. kurzort tegyük az **SBA-ENDVIEW**-ra, tűzgomb, majd PLAY. Töltés után be kell állítani: **Human teams**, vagyis hány csapatot akarunk indítani, majd azt, hogy hány meccs legyen egy szezonban, végül a rájátszásban hány nyert meccsig akarunk játszani.
VIEW LEAGUE HISTORY — a liga történetének megnézése.
VIEW TEAMRECORDS — a csapat rekodrjainak megnézése.

O.M.N.I. SCREEN — Vissza a 'kezes' menübe.
RESET LEAGUE — A liga törlése, valamint itt lehet állást menteni, s tölteni.
IMPROVETEAM — csapat javítása
TRAINING CAMP — Tábor, tűzgombolni kell a tulajdonságon:
- **O**(utside) — kinti, vagyis 3 pontos és büntetődobások;
- **I**(uside) — benti dobások, zsákolás;
- **S**(peed) — gyorsaság;
- **C**(ontrol) — labdakezelés.

RECRUITA PLAYER — Emberkék nevének átírása. Nem ajánlatos átírni, mert minden tulajdonság 0-ra megy le.
TRY A PLAYER TO TRADE — Eladásra, pontosítva cserére kínálni valakit.

Jó tanács: a DALLAS-ból (**VIEW TEAMS**-nek tűzgomb+fel, le) a mi kis ***GRIFFIN***-ünkért *MANCINI*-t (OISC 9899) vegyük meg. A közvetítői díjért 50 dollárt adjunk. *MANCINI*-re **FIZESSÜNK rá** 200 dollárt.

PLAY BASKETBALL-ra indul a játék. **Pontosítva**: ha a **LEAGUE**-n tűzgombot nyomunk **PRACTICE**-re vált. Ezután két játékos is játszhat. Csapatot az eddigi névre clickelve választhatunk. Ha ligát is játszunk, az edzőt (**COACH**) tegyük át **COMPUTERRŐL-JOYSTICK**-ra. A színt és a pályaszínt is kiválaszthatjuk. A meccsen '**F6**'-tal időt kérhetünk. Ez nemcsak azért jó, mert az edzőopcióba jutunk, de az ellenfél palánkjától jövünk mi!

Edzőopció: Tegyük **HIT THE BOARD**-ra (a **REBOUND**-nál lepattanó 3 ember lesz) v. **SETUP FASTBREAK** (1-ember lesz).

Támadás (**OFFENSE**):
- **Expect — INSIDE** (bent, zsákolásra);
- **NORMAL — EXPECT OUTSIDE** (3 pontosokra)

Védekezés (**DEFENSE**):
- **HIT THE BOARD** (u.a.)
- **SETUP FASTBREAK** (u.a.)
- **FOUL** — a lepattanónál mindig szabálytalankodni fogunk. NORMAL;
- **TRY STEAL** — szerelni próbálni (normálisan csak jó emberekkel lehet)
- **PLAY** — folytatni a játékot.
- **SUBS** — cserék
- **VIEW STATS** — hány pontot dobtunk, hány szerelés stb...
- **AUTO** — berakja a legjobb OUTSIDE-osokat, INSIDE-osokat CONTROL-osokat, SPEED-eseket.

Passzolni rövid-, rádobni hosszú tűzzel lehet.

● Sályi Attila, Békéscsaba

PIRACY ON THE HIGH SEAS *(Amiga)*

A program elég friss, és aminek főként örülni kell, hogy magyar munka. Leginkább a ***PIRATES***-hez hasonlít, de ahhoz képest elég sivár. Ennyi bevezetőnek azt hiszem elég lesz, következzen az ismertető.

A bejelentkezés után egy menüben találjuk magunkat a következő lehetőségekkel:

Új játék kezdete
Mentett állás folytatása
Save lemez formázása
Intro megtekintése

A menüben az aktuális menüpontot válasszuk ki, majd a képernyő jobb alsó felén lévő kis négyzet alakú ikonnal aktiváljuk.

Itt nem térek ki az introra, azt mindenki megnézheti, elolvashatja. Ha végre elkezdtük a játékot, akkor a következőket láthatjuk a képernyőn: a képernyő felső felén helyezkedik el a főképernyő, melyen a játék folyik, alul pedig a vezérlő ikonok.

A vezérlő ikonok:

- A képernyő bal alsó részén (ez még nem vezérlő ikon) lévő sáv a **hajónk épségét** mutatja.
- Jobbra-balra nyíllal a **hajóink között tudunk váltani**.
- **Térkép**: itt láthatjuk a behajózható területet, és tartózkodási helyünket, melyet egy pici villogó négyzet jelöl.

Ha az ikonon még egyszer megnyomjuk a gombot, visszajutunk a főtérképre.

- Horgony fel-le (Talán nem kell magyarázni)
- Computer options
  - Vissza a főmenübe
  - Játék lementése
  - Zene ki-be
  - Kilépés a játékból
- Papírtekercs: A legénységről, a pénz mennyiségéről és a hajón lévő rakomány mennyiségéről ad infót.
- Hajókázás/bemenni egy városba:
  - Ha az ikon tengert ábrázol, értelem szerint a tengeren botorkálunk.
  - Ha egy kaput, akkor a kikötőben leparkoltunk és az ikon használatával a városba jutunk.
  - Ha az ikon fát ábrázol, akkor megtámadhatunk vele egy bandát a szárazon.
  - Hajó ikon: Ha több hajónk van, meghatározhatjuk, hogy melyik városba hajózzon el.
  - Kormánykerék: A kormány fogai a megfelelő égtájakat jelentik.

Irányítás: A hajót többféleképpen is irányíthatjuk.

- Egérrel használva a kormánykereket.
- Joy-jal, de az ikonokat csak egérrel tudjuk kiválasztani.

Városi menü: Miután lehorgonyoztunk a kikötőben, és bementünk a városba. Megjelenik a város képe, a képernyő alsó részében pedig a város neve.

Az ikonok jobbról balra a következők:

- Üzletelés egy kereskedővel. Ezen belül a következőket tehetjük:
  - Áru átvétele: Itt vehetünk különböző árukat, melyre pénzünk és rakterünk van.
  - Áru eladása:
  - Hajó vásárlása: 3 típus közül választhatunk.
  - Ágyúgolyó vásárlás
  - Ágyú vásárlás
  - Vissza a városi menübe
- Gyógyszer vásárlása: Ha a csatában megsérülnek a 'főszereplők', itt vehetünk gyógyszert nekik.
- Látogatás egy kocsmában:
  - Játékautomatázás: Itt nyerhetünk némi pénzt, ha szerencsénk van.
  - Emberek toborzása
- Száj ikon: Infót szerezhetünk.
- Kapu ikon: A város elhagyása.

Azt hiszem, már csak a harc maradt ki. Sajnos a térképen lévő hajókat és városokat nem lehet megtámadni (vagy csak nekem nem sikerült) és a kirabolt hajókról is csak a pénzt lehet elhozni. Utunk során találkozhatunk kalózokkal. Ekkor megjelenik a két hajón lévő pénz mennyisége, és eldönthetjük, hogy az ellenséget ágyútűzzel fogadjuk (persze ha van ágyúnk) vagy közelharcba bocsátkozunk. Az ágyúzást az ágyú ikonnal kezdhetjük el. A lövés távolságát a joy előre-hátra mozdításával állíthatjuk, ezt az ágyú csövének meredeksége ábrázolja. A tűzzel pedig lőhetünk. A bal felső sarokban lévő sáv a saját a jobb felsőben lévő pedig az ellenséges hajó állapotát mutatja. A kardozás sem nehéz, csak szembe kell állni az ellenséggel pontosan. Ha már mindenkit kiirtottunk, akkor menjünk vissza a kabinba, és már miénk is a pénz. A küzdelmet csak a joy-jal irányíthatjuk, az emberek között a joy-jal választhatunk.

Hát ennyi lett volna. Remélem sikerült mindent leírnom, amit tudok. Azt hiszem a játék tartogat még meglepetéseket, amiket nem írtam le. A játék hasonlít a ***PIRATES***-re, de annak hangulatát nem éri el. Azért érdemes kipróbálni, ha van az embernek néhány szabad perce.

- **Garay Róbert (Lord of The AMIGA), Kisbér**

POWER AT SEA *(C64)*

A ***POWER AT SEA***-ban egy II. világháborús hajó kapitánynak, és legénységének bőrébe bújhatunk bele.

Rögtön a bejelentkezés után kell felszerelnünk hajónkat. Először fightereket (vadászgépeket) rakhatunk fel; majd másodszor bombereket (bombázókat).
Figyelem! Minél több az egyik, annál kevesebb lehet a másik.
Az ideális: 2 bomber + 18 fhigter.
Ezek után tengerészgyalogosokat rakhatunk fel, rájuk a partraszállásnál lesz szükség; Utolsó előtti lépésként a **fuel** mennyiségét állíthatjuk be.

Figyelem: Minél több az egyik, annál kevesebb a másik. Ideális mennyiség: eldöntendő.

Ha minden megvan, akkor a **done**-val lépjünk tovább. Ezután kis eligazítási ismertetőt látunk küldetésünkről. Mindezen akadályok leküzdése után a parancsnoki hídon találjuk magunkat. A nekünk háttal álló fazon a kapitány, akinek buksija csóválgatása árán, vagy a funkciós billentyűk segítségével szelektálhatunk a nekünk háttal üllő tisztek funkciói közt. A főszerep tehát az álló fazoné.

És most a tisztek funkciói balról jobbra:

Balról az első: Rádió, itt olvashatjuk le az aktuális üzeneteket.

A második: Térkép, itt navigációs pontokkal adhatjuk meg a hajó mozgási irányát. Bárkánk mindig az első pont felé mozog. Ha eléri azt, akkor a 2.-ból lesz első, és az elért pont újra lerakható. Téves pontot a 'D' billentyű segítségével törölhetünk. Ha egy pont nincs a térképen, akkor a hajó leáll. A teknő mozgásának gyorsaságát az 'S' billentyűvel szabályozhatjuk.

A harmadik: Rongálódás, convojunk hajóinak megrongálódása.

A negyedik: Fegyverek, itt láthatjuk felszerelésünket, és annak számát; valamint a támadásra és védekezésre rendelkezésünkre álló parancsok fajtáit. Ezek felülről-lefelé a következők:

1. Ellenséges hajó elleni támadásra kell légierőt felállítani. 5 fhigter +1 bomber az optimális. Pilótáink szánalmas kászálódása után, a csata kellős közepe előtt találjuk magunk...
2. Az ellenséges hajó túl közel jut, ágyút kell használnunk. Kis készülődés után az ágyúnál vagyunk, nyomjuk meg az '**F1**'-et, irányítsuk be az ágyú csövét és...
3. Bennünket támadnak meg a repülők. A mániává vált készülődés után a gépágyúnál vagyunk...
4. Bázis elleni támadás, ha a navigációs pontot part menti zászló mellé tesszük, akkor sor kerül a kikötésre, majd szükségszerűvé válik eme opció használata. Próbáljunk minden part menti géppuska állást

kipucolni... ezek után megjelenik saját rongálódásunk, majd a bázis erőssége, melynek megfelelően kell tengerészgyalogosokat a partra küldeni.

Ha lejár az időnk, vagy elsüllyedünk, a parancsnokságon találjuk magunkat ahol összegzik eredményünket.

Hát Kb. ennyit a ***POWER AT SEA***-ról. Kezdőknek és a műfaj kedvelőinek egyaránt ajánlott. Szerezzétek be! 1-2 kellemes órát el lehet tölteni vele.

• Szőke József, Budapest

RBI II. BASEBALL *(C64, Amiga, PC)*

Ezt a játékot 1991-ben készitette a ..... (Ez itt a reklám helye)

Miután betöltöttük a játékot, a gép megkérdezi, hogy egy vagy két játékos játssza-e a játékot. Ezután egy nagyon nehéz kérdés elé állít a gép: melyik csapattal legyünk? Lehetünk amerikai (**american**), nemzetközi (**national**), keleti (**east**) vagy nyugati (**west**).

Ezek után valami '**pitcher**'-t meg '**line up**'-ot kérdezget, de nem tudtam rájönni, hogy mi az, (az angol szótáram pedig majdnem két méterre volt tőlem, és fel kellett volna állnom, ha fordítani akarok... szörnyű még belegondolni is).

Na, szóval a játékhoz visszatérve, a játékosokat sajnos csak egyszerre tudjuk irányítani. Az alappontok közötti futást az '**X**' vagy a '**SHIFT**' gomb segítségével tudjuk elérni, mégpedig úgy, hogy megnyomjuk a '**SHIFT**' billentyűt és a joy-t megfelelő irányba:

jobbra: 1-es alappont
fel: 2-es alappont
balra: 3-as alappont
le: ütőjátékoshoz

A dobójátékos csapatából ha valaki labdát szerez, akkor vagy tűzgombbal eldobjuk, vagy a '**SHIFT**' segítségével irányítjuk a játékost a labdával.

A bal, illetve jobboldalt található betűk a következőket jelentik:

top: amelyik fordulóban járunk
alatta: az eredmény található
b: a dobójátékos hibái
s: az ütőjátékos hibái
c: a kiesések száma.

Pauzálni a '**RUN/STOP**'-pal lehet.

• Lakatos Róbert (ROBY), Dunaszentbenedek

ROY OF THE ROVERS *(64, Amiga)*

Most egy átdolgozott, finomított és javított változata következik a **CoV Évkönyv'91**-ben megjelent leírásnak.

Kezdéskor a ***Melchester Rovers F. C.*** épülete előtt állunk. Nincs sok időnk, jó lenne sietni. A **Special** menüből válasszuk a **Go Home** opciót, majd vegyük fel a **Membership Card**-ot. Ezután menjünk a **Petre Street**-re, és keressük meg a **Fast Food Bar**-t. Menjünk be, és keveregjünk addig, amíg egy pasas elállja az utunkat. Ennek mutassuk meg a **Membership Card**-ot, erre továbbenged. Vegyük fel a kulcsot, ami az asztalon hever, és menjünk felfelé. Legfelül is áll egy ürge, ennek is **Membership Card** mutogatás, majd menjünk az ajtó felé, és feléfordulva használjuk a kulcsot. Máris kiszabadítottuk az első dudót. Nincs vesztegetni való időnk! Siessünk a **John Street**-re és menjünk az **E.A.T. Hypermarket**-be. Legfelül találunk egy ajtot, amin rács van. Itt menjünk felfelé, és keressük meg a biztosítótáblát. A muksó egy **Membership Card** után jobb belátásra tér, és továbbenged. Álljunk szembe a táblával, és a **Special** menüből válasszuk a **Remove Fuse 3**-at. Lehetséges, hogy a **Fuse 3** nem a biztonsági zárakat biztosítja, ekkor úgy kirúgnak, hogy a lábunk sem éri a földet, de nem kell csüggedni, visszamehetünk és megpróbálhatjuk újból. Ha valamelyik **Fuse** eltávolítása esetén a prg. azt írja ki, hogy: *Security Locks are switched off*, vagy valami ilyesmit, akkor mehetünk lefelé és máris az ajtó előtt találjuk második barátunkat. Az idő szorít, ezért siessünk megint a **Petre Street**-re és keressük meg az **Estate Agents**-et, ahol találunk egy **Hard Hat**-ot, Hetet, Nyolcat stb... Ezt vegyük fel, és menjünk az építkezésre. A bejárat előtt természetesen használjuk a **Hard Hat**-ot, és így már beenged a program. Keressük meg a liftet, innen a középső úton lefelé haladva találunk egy pasat, és máris tudjuk, mi a teendő! Odébb az irodában találunk egy **Old Rusty Key**-t. Menjünk a lifthez, álljunk vele szembe, és használjuk a kulcsot. Fent egy újabb cvider hapsi várja, hogy megmutassuk neki... a **Membership Card**-ot. Erre továbbened, és így kiszabadult a *Duncan McCray* nevezetű ürge. Menjünk vissza a **Daley Ave**-ra, oda, ahol az építkezés van, ott találjuk a **Kinge Head** nevű kricsnit. Bent találunk egy ürgét, akivel beszélgessünk (**Command menü; chat**), erre elmondja nekünk, hogy tudna segíteni, és hogy találkozzunk vele a **Farmers Arms**-ban 25 perc múlva, persze nem Real Time, hanem a játék órája szerint kb. 25 mp! Futva talán odaérünk, a következő módon: a **Kings Head**-től fussunk az építkezés felé, addig, amíg véget nem ér az út. Itt forduljunk rá a **Terrence Ave**-ra és fussunk egyenesen, amíg meg nem látjuk a **Farmers Arms** feliratot. Menjünk be, és várjunk, de NE, NE a **Wait**-tel, hanem csak úgy álldogáljunk ott, míg az ürge meg nem érkezik. Akkor beszéljünk hozzá, és **Use**-oljuk a **Wallet**-ot. Remélhetőleg ez nálunk volt, mert ha nem, akkor éppen elcsesztük a játékot! A pasas, ha nem kapja meg a pénzt, akkor eltűnik, és nem kerül elő még egyszer! A **Wallet** egyébként *Roy* házában van. Ha sikerült a tranzakció, akkor kapunk egy **Security Pass**-t, amit a **John St**-ről nyíló **Hanging Gate**-en lévő **Distribution Depo**-ban tudjuk használni. Némelyik őr ezt kéri, de van amelyiknek a **Membership Card** is megteszi. Menjünk a **Row3**-ig, ahol egy kalapos ürgét találunk. Emellett nyugodtan elmehetünk, csak visszafelé kér valamit (vagy Sec. **Pass**-t, vagy **Memb. Card**-ot). Beljebb találunk egy **Crowbar**-t. Menjünk a **Row5**-ig, ahol **Live Stock** feliratú dobozok vannak. Az egyikben kígyók vannak, a másik üres, a harmadikban van a barátunk. A dobozokat a **Crowbar**-ral piszkáljuk meg, ha *Roy* a kígyókat piszkálja, akkor az egyik kidugja a fejét, erre *Roy* annyira berezel, hogy hanyatt-homlok rohan kifelé. Az, hogy melyik dobozban mi van, az minden játékban változó, ugyanúgy, mint a **Hypermarket**-ben a biztosítékok sorrendje! Amint kiszabadítottuk *Blackie Gray*-t a játék Congratulál nekünk, és megveregeti a vállunkat, hogy milyen cool guy-ok voltunk! Ezután megpróbálja betölteni a ***Soccer***-t, de az SZ**! És különben is, nálam még egyszer se sikerült betöltenie.

• EMTÉ Design™ (Miklós Tamás), Mosonmagyaróvár

STRATEGO *(C64, Amiga, PC)*

Ha nem is a '***Saboteur***'-hoz, a '***Stratego***' című játékhoz csináltam egy összefoglalót. Csak 135 blokk C64-en. Ez a játék megegyezik a magyar '***Mini stratégia***' című játékkal. A vízbe nem lehet lépni, csak a két szélén és a közepén. A 9-es bábu

(felderítő) akármennyit léphet, de csak egy irányba (a folyót nem tudja átugrani, és átlóba sem léphet). A rangok a következőek (minél kisebb annél magasabb rang):

Jel	Rang
SPY	SPY: kém
1.	Marshal: marsal
2.	General: tábornagy
3.	Colonel: Ezredes
4.	Major: őrnagy
5.	Captain: Kapitány
6.	Lieutenant: hadnagy
7.	Sergeant: őrmester
8.	Miner: aknaszedő
9.	Scout: felderítő
9.	bombát csak ő ütheti le
Bomba	Bomb: bomba
Zászló	Flag: zászló

A Spy csak önmagát vagy az 1-est ütheti le;
A Scout akármennyit léphet egy irányba;
A miner ütheti csak le a bombát;
A bomba mindenkit leüt, csak a 8-ast nem;
A zászló megszerzése a cél.
A zászló és a bomba nem léphet. A csapatunkat vagy úgy tehetjük a táblára, hogy a bábú tetején megnyomjuk a tűzet addig amíg a pályára le nem tesszük, vagy az '**Use Setup**'-pal.

FILE menüpont:
New Game: új játék
Use Setup: elrendezés
Open: Játékállás visszatöltése
Save: játékállás kimentése
Create Disk: formázás (lemez)
Quit: Kilépés a játékból

EDIT menüpont:
UNDO MOVE: az utolsó lépés törlése

GAME menüpont:
DEMO GAME: DEMO
SINGLE GAME: sima játék
CAMPAIGN: Hadjárat
OPPONNT Level: az ellenfél szintje (nehézségi fokozat)
SERGANT: őrmester (szakaszvezető); **Major**: őrnagy; **Colonel**: ezredes; **General**: tábornok; **Marshal**: tábornagy
STANDARD RULES: zászló szabály
TOURNAMENT RULES: versenyszabály
PREFERENCES: előnyök

OPTIONS menüpont:
INSTANT REPLAY: Az ellenfél utolsó lépésének ismétlése
START GAME OVER: A játék feladása
REVEAL ALL PIECES: Megnézni az ellenfél összes bábuját (és feladás)
SOUNDS: Hangok
MESSAGES: Az üzenetek megszüntetése
DRAG MOVES: Nem kell a lépésnél folyamatosan nyomni a tűzet
BOARD: a pálya térképének változtatása

● **Dóczi Zoltán, Budapest**
● **Várhelyi Balázs, Gödöllő**

STREET ROD 2. *(Amiga, PC)*

A játék címe: ***STREET ROD 2***. Gondoltam, hogy egy ismertetést megér.

A játék célja ugyanaz, mint az előző részé (**leírás —> CoV Évkönyv'91**), s a kezelés is onnan lett átvéve. Így csak a különbségekre térek ki részletesebben.

Az autó kiválasztása után a garázsba kerülünk. Szinte minden maradt a régi, csak az elhelyezkedésük más.

Az alsó ikonok (balról-jobbra)

CHECK OUT THE NEWSPAPER (ÚJSÁG)
autó(k), alkatrész(ek) vásárlása

UNDER THE CAR
az autó alvázánál lehet szerelni
(differential — differenciálmű)
(muffler — hangtompító)
(exhaust maniford — kipufogó elosztó(?))

CHANGE TIRES (emelő)
kerékcsere
NEW PAINT JOB (festékszóró)
átfestés
WANNA TANK (kannák)
tankolás (nekünk a bal szélső kút a jó)

A felső sor

CATCH SOME TONES (rádió)
zene be/ki (ez utóbbi a jobb)
CAR INFO (lapok a polcon)
információk az autóinkról
SELL PARTS (jegyzettömb)
alkatrészek eladása
GRUDGE NIGHT, ENTRY FREE (kép)
gondolom matricák (nem sikerült még használnom)
CALENDAR (naptár)
ezt csak sejtem — talán naptár lehet
TIME TO QUIT
lemezkezelő funkciók (**SAVE, LOAD, NEW, QUIT**)

Az autón is tudunk rongálni
ROOF (tető) FRONT/REAR BUMPER (első/hátsó ütköző)
sebesség növelésére jó, ha mind le van véve, vagy meg van csonkítva.

CHANGE TRANSMISSION (sebességváltó)
új sebességváltó berakása

POP THE HOOD (motorháztető)
Motor megtekintése. Ezt választva kapjuk a lehetőséget, hogy beállítjuk a motort (**TONE**), vagy szerelünk.
Szerelésnél a csavarokat kell kivenni. A **PARTS** ikont választva tudunk cserélni különböző alkatrészeket. Vigyázni kell, hogy pl. a FORD-ba csak FORD karburátor jó (erre figyelmeztet is a prg.)!

Ha mindennel kész vagyunk, irány az utca (**Hit the Street**). A türelmesebbek végignézhetik, ahogyan az utcára megyünk (A '**SPACE**' lenyomására ez elkerülhető).

Az első autóval, amikor megérkezik, megkezdhetjük pályafutásunkat. Az ajtajára clickelve kihívhatjuk őket versenyre.
DRAG RACE: Gyorsasági verseny ($10, 50 s tét)
MULHOLLAN DRIVE: Egyfajta hegyi verseny ($25, 150, és autóért)
AQUEDUCT RACE: Egy betongödörben kell versenyezni ($25, 150 és autóért)
A tétek megtétele után nem egy szokványos jelzőlámpa indít, hanem a gyengébb, nem egyik képviselője. Vigyáznunk kell, nehogy elgázoljuk őt!

Ennyit a játékról. A grafika jó, a zörej (állítólag ez itt a zene) felejthető. Majdnem elfelejtettem: a leírás PC-re készült.

● **Kladek András, Budapest**

TRADERS *(Amiga, PC)*

Az intro(?) után egy menüt találhatunk, melyben két fontosabb opció van. Az első a **preferences**. Itt a **start-gebt** állítsuk max-ra, a **ziel vermoegent**-t a min. 10.000-re (még így kis kib*** hosszú a game. Az **eikaufen Zeit**-et a max. 30-ra, és a **spielflokt**-t pedig a max. 9x8-as-ra. A level menüben be tudjuk állítani: a gép 'felfogóképességét', kérünk-e kalózokat, robot háborút stb.

1. **Értékelés**: Minden kör után bejelnetkezik ez a táblázat, amely megmutatja vagyoni és pénzügyi helyzetünket, valamint az előző körben elért eredményeket. (A tűzgomb megnyomásával léphetünk tovább.)
2. **Területszerzés**: Ez az első körnél kicsit más, még le kell raknunk a kezdő házakat is. (Csak síkságra lehet.) Ezután területet lehet szerezni. (Az első körben adott egy terület, de a későbbiekben csak akkor kapunk, ha előtte adóztunk a telep főnökének *Fat Mike*-nak.) A területekre 4 féle dolgot lehet telepíteni:
   Rakéták: Csigát hoznak más bolygókról (ezzel kell adót fizetni.)! Medence, virág, krumpli (barna 'állványos' műtyürök).
   A Medence termeli a virágot — víz és parfüm alapanyagból (ha van)
   A Virág termeszti a parfümöt: virággal, vízzel üzemel (ha van)
   A 'Krumpli' vizet ad: virágot és parfümöt igényel (ha van)
3. **Rakéták** — Ha telepítettük, akkor lehet csigáért küldeni őket. ha be van kapcsolva, a 'Kalóz opció akkor lehet, hogy veszteségeink lesznek.
4. Ezután **megkapjuk** az ebben a körben hozott csiga, illetve a szintén ebben a körben termelt **áru mennyiségét**
5. **Robotharc**: Ha bekapcsoltuk az elején, akkor most fejleszthetjük robotjainkat.

Jobbról:

1. **Bolt**: Az aknák, védőfalak, védőágyúk üzlete. (Az aknából és a falból, minden körben kapunk valamennyit)
2. **Hidat lehet venni**. Ez akkor hasznos, ha az ellenség a túlparton van (eleve van egy! belőle (NEM KAPUNK ÚJAT MINDEN KÖRBEN!!!). Előhozása: álljunk a partra majd egy 'hosszú fire'.
3. **Bolt**: Lőszerek
   golyó lőszer: a robotok általános lőszere (sokat vegyünk belőle)
   lángcsóva: védőágyúk lőszere
   rakéta, követő rakéta: hasznos dolog!! előhozása 'hosszú fire' (csak ha van kinn valami más robot is.)
4. **Bolt**: robotaink testrészeinek fejlesztése
   jó lábak: nagyobb sebesség
   erősebb test: nagyobb ellenállóképesség
   fejlett fej: nagyobb lőtáv
   A program a cserére kerülő alkatrész értékét beszámítja.
5. **Kilépés**: menjünk a kocsmába (jobbra a legutolsó épület)
   Védelem felállítása: most rakhatjuk le a védőfalainkat, aknáinkat a többi robot megfékezése céljából.
   Robotháború: törekedjünk elenfelünk és bunkerjének megsemmisítésére, és minél kevesebb aknán átmenni (most jöhetnek a követőrakéták).
6. **Tőzsde**
   Egy tőzsdei üzletkötésnek két része van (cikkenként).
   1. Ha eladni akarunk, akkor felnyomjuk a joyt, ha venni akarunk, vagy nem is kívánunk üzletet kötni, akkor pedig lent hagyjuk kis 'átömlesztő tölcsérünket'.
   2. A joy le-, illetve felmozgatásával tudjuk szabályozni a vételi és eladási árat. Ha a két ár megegyező, akkor az üzlet létrejött, melyet a tűz gombbal tudunk megszakítani.
7. **Néha *Fat Mike*-ban fellendül a jótékonysági érzés.**
   Egy szigeten szét van szórva egy csomó víz, virág, parfüm, csiga és ezeket kell versenyszerűen gyűjtögetni.
   NO COMMENT!
8. **Adófizetés *Mike*-nak:**
   Mike tesz 3 vagy 4 ajánlatot, ezek közül lehet választani. (A nagyon baró ajánlatokat mindig fogadjuk el.)
   És ugye ne felejtsük el, ha nem fizetünk adót, akkor nincs föld se. (Néha még el is veszítünk valamit.)
9. Ilyenkor visszakapjuk az 1/es pont táblázatát és kezdődhet a következő kör.

Szerintem nagyon baró lett a játék. Főleg a négy játékos funkció miatt. (Sőt, mind a négyen joy-jal játszhatunk, ha van megfelelő hardware.

• R.T.P. (Ifj. Penzer Gyula, Keszthely

WIZARDRY *(C64, Amiga)*

Izometrikus, mászkálás, varázsolgatás, '85-ös játék és nem fekete-fehér. Szegény varázslónk leginkább egy ***R2-D2***-höz hasonlít, de a háttér hangulatos, különböző ellenfélhez különböző zene jár, szóval nem hiszem, hogy csak nekem tetszene. **(Na igen. Bár a *Save New York*-ban repülni is lehetett. — A Rosszindulatú)**. **(Érdekes. Ezzel a fickóval még nem találkoztam itt a HQ-n — CoVboy)**. Az ajtókon a Commodore-gombbal juthatunk át, a varázslataink között az '**1**', '**2**' gombokkal lapozhatunk. Ezek a következők:

heal — gyógyít, 99-re visszaállítja az erőnlétünket.
find it — megmutatja a láthatatlan tárgy helyét a padlón egy x-szel, ha megmozdulunk, eltűnik.
tell tale — egy száj a fejünk fölött elmondja mit kell, vagy lehet csinálni a szobában
fire ball — a szörnyek ellen (póknak kettő, felhőnek egy kell például)
hold it — bármilyen ellenfelet megállít (nem örökre)

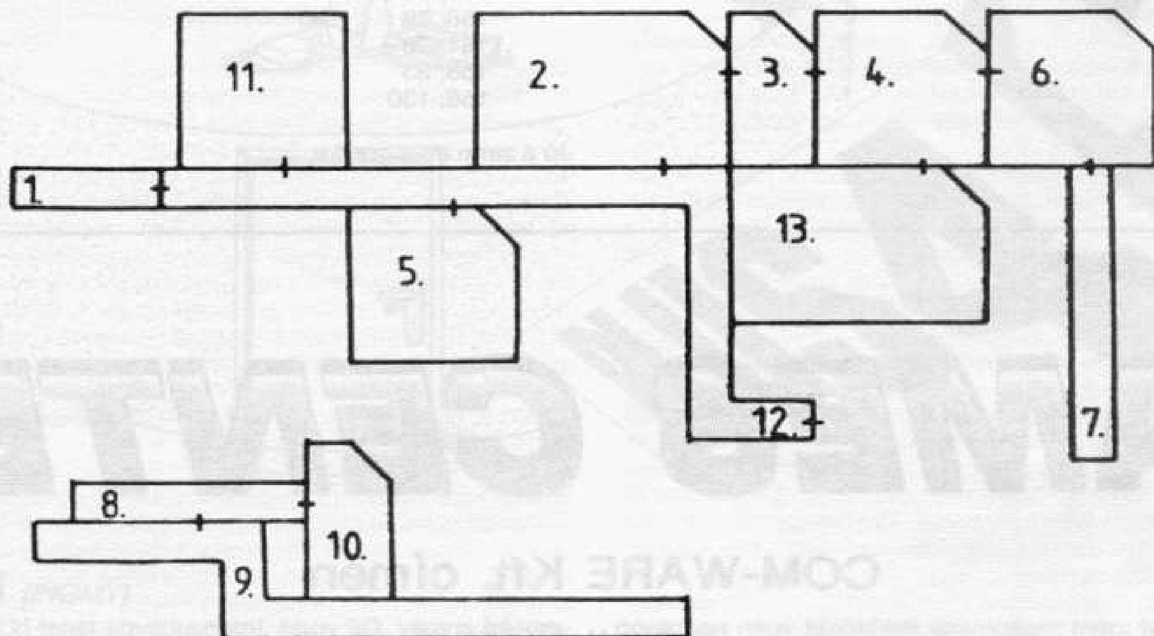
Azután még ezerféle varázslat van, olyan is, ami csak egy van az egész játékban, ezekkel mindenféle feladatokat kell megoldanunk pl.: egy szobában a falon van egy koponya (szép nagy), ha a '**till tale**' azt mondja, hogy *knock it on the head*: akkor rá kell lőnünk a knock varázslatot a koponyára (eltalálja!), mire bácsikánk elszíneződik, talán egy kis bonus pontot is kap, de az a lényeg, hogy új ajtó jelenik meg valahol. Blokkonként van egy főellenség, amin csak úgy tudunk továbbjutni, ha bejártuk az összes szobát, megoldottuk az összes feladatot, és az utolsó ládában megtaláltuk a győzedelmes varázslatot. Kétféle láda van: jó és rossz. A jóban varázslatok vannak, a rossz energiát vesz le, mint a szörnyek, csak nem mozog. Persze ahhoz, hogy megtudjuk, hogy milyen, át kell gyalogolnunk rajta. A blokkok (amikhez egy-egy főszörny tartozik) egyre nagyobbak, nehezebbek, elég sok (általában kellemetlen) meglepetés éri kis manusunkat.

Jöjjön az első rész: az 1-es szobából indulunk. A 11-es szobához még nem vezet ajtó, az 5-ösbe viszont bemehetünk: egy pók fogad és egy koponya a falon (**till tale**: *knock it on the head*). Aha, hát olyanunk még nincs, gyerünk innen. Ha elmegyünk a 12-es végére (útközben találkozunk egy ládával, ami rossz, tehát próbáljuk meg kikerülni), elénk tárul maga a bikafejű szörny (**minotaur**), **tell tale**: *amaze the minotaur*. Jó. Menjünk végig a 2-es, 3-as, 4-es szobán, szedjük össze a ládákból a varázslatokat, az utolsóban megleljük a **knock**-ot. Ha már harmadszor kezdtük újra, mert levertek a szörnyek, már biztosan tudjuk merre érdemes szaladnunk, ha beléptünk egy szobába. A **knock**-ot lőjük az 5-ösben a koponyára, amitől lilák leszünk, viszont megnyílik az ajtó a 6-os szobába.

A hetesben egy láda (és egy pók) vár, itt az első térkép varázslatunk, ami nem tűnik el használat után mint a többi, ám használhatatlan. A 6-os szobában: **tell tale**: *the head is able to move you.*

Próbáljuk is ki, el is visz minket a 8-as szobába, ahol kifoszthatjuk a ládát és tűzhetünk a 9-esbe. Itt a **tell tale** azt mondja: *the glyph knows a secret.* A glyph valószínűleg az a fura jel a folyosó végén, mintha rámegyünk megint ellilulunk, tehát egy új ajtót kereshetünk, ez lesz a 11-es szoba. Nincs más választásunk: a 10-es szoba, ahol is a mesét mondó száj megkérdezi, miért nem próbáljuk meg az ajtón át? Nosza. Ez elvitt a 13-as szobába. Ez nem túl szerencsés, mert ha ész nélkül itt is beleszaladnánk a neon-ajtóba a börtönbe kerülnénk, ami érdekes, de annál hasznosabb. Ugyanis így nem kell megzavarnunk a szörnyeket a 2-es, 3-as, 4-es szobákban. A börtönben az a baj, hogy nincs egy szem ajtó sem. Mit mond a száj: *look to the map.* Az az izé ott a falon? Ha úgy értelmezzük, hogy az a szoba alaprajza is, benne a vonal az útvonal, amit 'be kell járnunk', akkor ezt téve eltűnik a lenti fal, kapunk egy ajtót, ami a 12-es folyosóra nyílik. Most mehetünk a 11-esbe, ahol nem látszik semmi, csak egy **mini-minotaur**. A **find it** megmutatja, hol van a láda, ahol a **maze** varázslatot kaparinthatjuk meg. Ezzel már el tudjuk intézni a minotaurt és mehetünk tovább. Én még nem játszottam végig. Jó szórakozást!

• Halász Zoltán Göd



YOGI BEAR *(C64, Amiga)*

Ez egy teljes leírás, a játék végigjátszásához. A programot a ***PIRANHA*** készítette 1987-ben. A játék elején, egy csúnya vadász elrabolja *Bubut*, *Maci Laci* legjobb barátját. A játék célja, *Bubu* kiszabadítása.

A képenyő felső részén láthatjuk és irányíthatjuk *Macit*.

Alul különböző képek találhatók. Ezek balról-jobbra a következők:

1. ***Maci* képe**, ami az energiánkat jelzi. Ha kevés, egy csillogó felkiáltójel figyelmeztet bennünket. És ha véletlenül elfogyna, akkor egy kicsit meghalunk.
2. **8 négyzet**, amelyekben egyelőre kérdőjelek vannak.
3. **Az életeink száma** (**LIVES**) kezdetben öt.
4. **Egy ketrec**, amiben *Bubu* sétál. Felette pedig, hogy hány yardra vagyunk még *Bubu*tól.
5. **Az időpont**. A játék elején beállíthatjuk, hogy milyen nyelven kívánjuk látni: január elsején indulunk, de nincs nagy szerepe az időnek a játékban.

Ezek után el is indulhatunk. A játékban sok állat és ember, valamint tárgyak nehezítik a dolgunkat.

Emberek: Nem ajánlatos megvárni, míg utolérnek, mert egy életünkbe kerül. Közeledtüket zene jelzi, és egy idő után felhagynak az üldözésünkkel. Könnyű lerázni őket, de ezt az olvasóra bízom, szenvedjen ő is.

Az emberek:
- vadőr
- vadász
- kopasz fickó
- dagadt csaj
- horgász: — halat szokott fogni, amit, ha leveszünk a horgáról, nő az energiánk, de ha a kampóba akadunk, meghal *Maci*.

Állatok:
- szarvas: hosszabb kergetőzés után lekopik — nem ajánlatos hozzáérni
- kígyók: ha a fejükhöz hozzáérünk, akkor ....
- méhek, madarak, békák: csökkentik energiánkat.

Lehetőleg kerüljük a lyukakat, tavakat. A folyókat át tudjuk ugrani, de csak a felső részen. A repedéseket ugorjuk át, mert a feltörő vízsugarak eltérítenek úticélunktól. Ugyanez történik, ha sokáig álldogálunk egy helyen.
Az elemózsiás kosarak növelik energiánkat.

A fő feladat, a 8 nyalóka megszerzése. Ha megvannak — a kérdőjelek helyén jelennek meg —, induljunk el *Bubu* ketrece felé. Csalogassuk elő a vadászt, és próbáljuk meg egy lyukba 'beleterelni'. Menjünk a vadász házához, vegyük le a kulcsot az ajtóról, és vissza *Bubu* ketrecéhez. Rövid zene után *Bubu* kijön a ketrecből és elindul haza *Maci*-val.

Ezután már csak a nevünket kell beírni a táblázatba.

A barlangok használatát ajánlom mindenkinek a figyelmébe.

Egyébként a nyalókák plusz életet is adnak.

Irányítás:

le, fel, jobbra, balra — fut a megfelelő irányba
balra, jobbra +FIRE — ugrik
le + FIRE — lehúzza a fejét *Maci Laci*
fel + FIRE — *Maci* fenyőfának álcázza magát (sok energiát igényel)

Fontosabb helyek (yard-ban)

Nyalókák
186
130
115
99
72
86
45
10

Horgászok
197
98
97
69
41
15

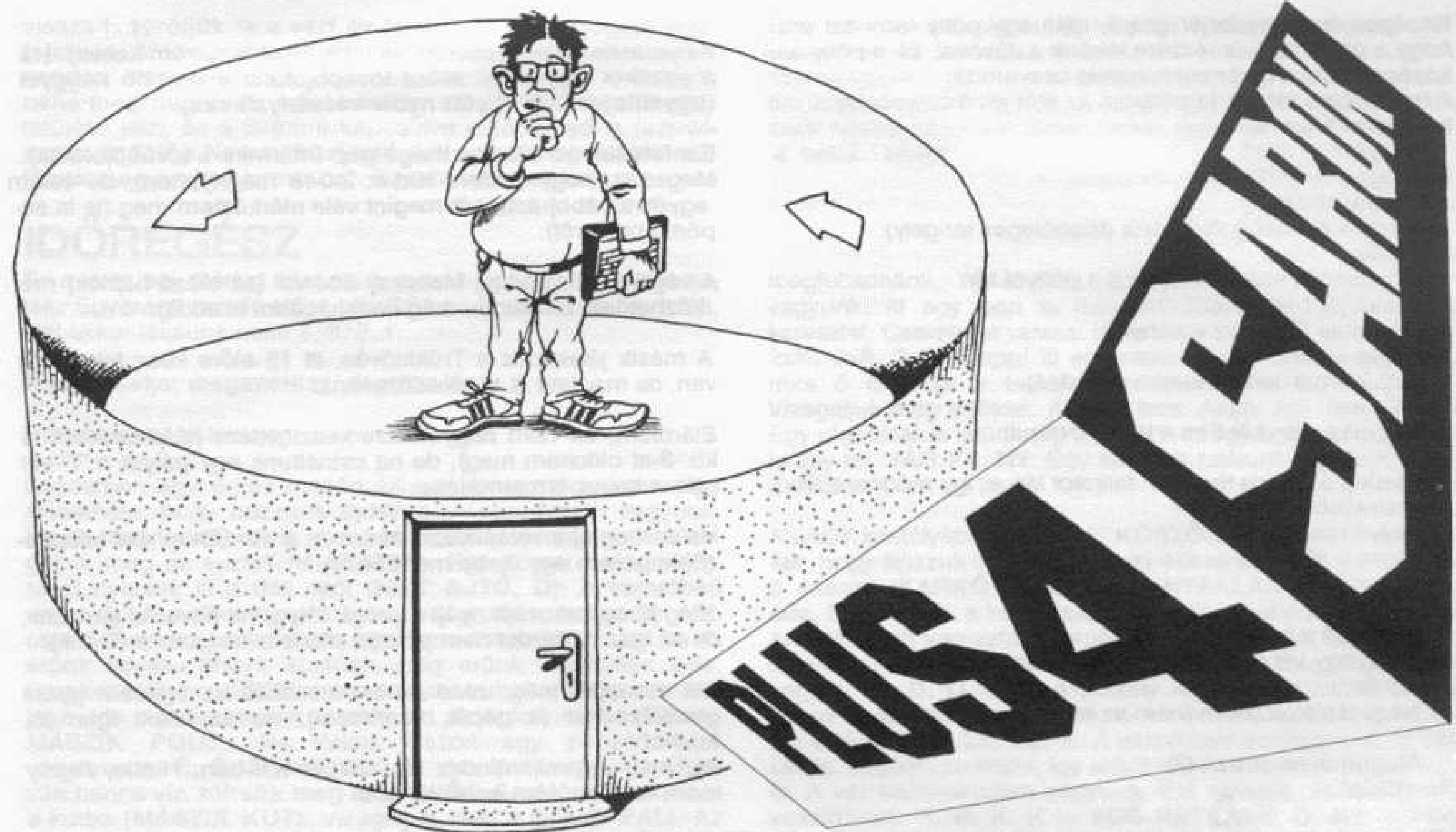
Méhek
59
21
129

Madarak
95-88

Elemózsiás kosarak
198; 100; 57
193; 91
183; 76
177; 46
168; 39
161; 68
158; 33
156; 130

Jó a zene és a grafika.

• Noname



3D Pool *[PIGMY]*

A stuff nevéből ki lehet következtetni, hogy 3D, vagyis **három dimenziós billiárd(?)snooker(?)pool(?)ozás lesz!**

A game elején az aktuális versenyállást nézegethetjük (micsoda nevek), mi a varázslatos PLAYER ONE nevet viseljük — és a játék legnagyobb hibája, hogy nem lehetek Steve Davis). A „Space"-szel elküldhetjük a fenébe a táblázatot.

Egy menübe kerültünk (nem éttermi).

S íme:

'F1' — Az irányítás típusa: Joy/Key (Billentyűzeten nem találtam „Fire"-t.)

'F2' — Játék típusa:
Tournament: Verseny
Practice: Gyakorlás
Trick Play: Trükk lövés
Two Player: A haverral játszunk
Demo: Demoból már elég

'F3'
A versenyállás megnézése (Tournament)
Ellenfél megválasztása (Practice)
Pályák közti választás 1-15 (Trick Play)
Küzdő ellenfelek cseréje (Demo)

'F8'
Új verseny (Tournament)
Pályaszerkesztés (Trick Play)

Van még egy pár funkció, ezekről majd később.

Inkább a játék szabályát mondom el (érdekel valakit?):
Őszintén mondva, ilyen típusút még máshol nem láttam, de hasonlít a snooker-re, csak itt nincsen annyiféle színű golyó, pontosan négy különfélét számoltam meg: fehér (ezzel kell a kiválasztott golyót meglökni), piros/szürke(?) (a mi és ellenfelünk játékgolyói), fekete (a végére illik hagyni).

A parti elején még nincs meghatározva, kinek melyik színű golyót kell írtani, értelemszerűen ha pirosat lövünk be elsőnek, az ellenfélé szürke lesz.

Előfordul, hogy elsőnek egy pirosat meg szürkét is belövünk (ritkán), no problem!

Megjelenik a Press "S"... felirat, ekkor az "S"-sel választhatunk a színek között (érdemes olyat választani, amiből jobb állás van).

Ha az ellenfél golyóját lőttük be, vagy nem „koccoltunk", esetleg a fehéret lőttük be, szóval nem a saját színt találtuk el elsőnek, akkor a vetélytárs kétszer lökhet, ezt jelzi a „Free Ball" felirat.

Persze az ellenfél is hibázhat, s mi is juthatunk potyalövéshez.

Utoljára (**vagyis ha a saját színű golyók száma 0**), a fekete ball-t kell kipöckölni. (Ha netán akkor sikerülne, amikor még van saját golyónk, az ellenfél győz.)

No ennyi szöveg után-tán játékhoz is foghatunk!
Érdemes először edzeni, pl: No-Good Nick-kel (nem olyan rossz).
Szóval 'Space'.
Beugrott az asztal, persze 3 D-ben. Ím a képernyő felosztása.
Bal felső sarok a „Player one" (Pigmy! Miért nincs egy name-input?)
Jobb felső pedig az ellenfélé.

Középen fent egy fehér golyó, rajta egy pötty, ami azt jelzi, hogy a golyó melyik részére lökünk a dákóval, pl. a pötty alul középen van, a fehér bal hátrafelé csavarodik.
A fehér golyó mellett (a pöttyös) az erőt jelző csíkocska.
Imhol az irányítás:
  Player1 — Joy1
  Player2 — ???
Joy balra/jobbra
  Forgás a fehér golyó körül (függőleges tengely)
Joy fel/le
  Emelkedés süllyedés (nézd a pöttyöt is)
Joy balra/jobbra + tűz
  Pörgetés (Figyusz a pöttyöt)
Joy fel/le + tűz
  Erő (nem a Jedié, hanem a lökésé)
Fire + Fire
  Egymás után két Fire a lökés (Na-na)

Ha esetleg a „Place the ball" feliratot látjuk, így módosul:
Joy balra/jobbra + tűz
  Golyó mozgatása
Joy fel/le + tűz
  U.a.
Fire + Fire
  Visszaáll a beállítás
Van még egy két segédbillentyű is, s lőn:
Cursor fel/le
  Négy léptékű Zoom (nem az enyém, a fővárosé)
'U'
  Átugorjuk az asztalt (?)
'Run/Stop'

Még egy menü:
  'F1': mint mindig
  'F2': meccs megszakítása ellenfél nyert
  'F3': versenyállás megnézése
  'Space': vissza az asztalhoz

A nyeréshez sok gyakorlás kell (legalábbis nekem kellett). Ha a pacákot legyőztük, akkor továbbjutunk a legjobb néggyel (**ugyanis velünk együtt nyolc versenyző van**).

Ezt furcsamód állapítja mega gép (mármint a továbbjutókat). Megesett, hogy Catford Kid-et 2-0-ra megnyertem, de velem együtt továbbjutott, sőt megint vele mérkőztem meg (le is söpört a posztról).

A végén valószínűleg Maltessy Joe-val (az előző bajnok) mérkőzhetünk, bevallom, még nem jutottam el addig.

A másik játéktípus a Trükklövés, itt 15 előre kész feladvány van, de magunk is szerkeszthetünk.

Elárulom, én nem nagyon szerkesztgettem (a készekből is kb. 3-at oldottam meg), de ha csináltunk egy pályát a 'T'-vel lehet beírni, a memóriába.

Ha esetleg újra versenyezni akarunk, a 'Run/Stop'-pal kiléphetünk, persze egy újabb menübe.

Elég jó szórakozást nyújt a progi, főleg, ha haverral játszunk, de az igazi billiárdot nem pótolja, pláne a hangolatot (Drink).

Mit mondjak még, zene nincs, lassítaná az úgysem gyors gondolkodást (a gépét, szerintem), de az effekt igen jó, koccc!
Ja, még valami, mindez **kb. 20-30 KB**-ban. Hiába, *Pigmy* nem véletlenül lett **nemzeti hős**.

Hú, ez igen hosszú lett. Bocs az össze-vissza írt betűkért, a lemaradt pontokért. No meg az átírásokért.

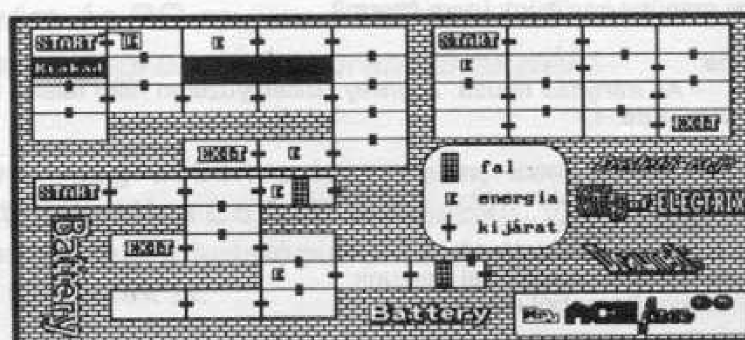
• Gowanna, Kiss Csaba, Pomáz

BATTERY 1. *[Vortex]*

BATTERY 1.

Erre a játékra két használható leírást találtam, ezeket összemixeltem és a térképet újrarajzoltam. A két beküldő: ASTERIX and City of ELECTRIX. **A program dióhéjban:** egy repülőgépet kell végigvezetnünk egy barlangon, kikerülve egy rakás akadályt, lehetőleg kevés sérüléssel. **Az akadályok:** falak, ezeket szét lehet lőni, ha nekimegyünk, csökken az energiánk; mozgó ufók, ha nekimegyünk, szintén energiavesztés; lézerek, két generátor között lézerkapu kapcsolódik be időnként, természetesen energiavesztéssel jár ha belekerülünk; golyószórók, minket lövöldöznek, ezek közül az egyiket ki lehet lőni. Találhatunk még üzemanyagot, ami nem maximumra bár, de feltölt. **5 percünk** van a játék teljesítéséhez, az energiánk a lövöldözéssel is fogy. **City térképe a harmadik pályáig terjed**, utána (szerinte) nem kell már... **SORRY!, de én nem szenvedtem a játékkal (...pedig a lövöldözős kazettások között ACE)**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)



CULTURE VULTURES

A játék ötletét valószínűleg az 1983-as Szépművészeti Múzeumbeli betörés adta. A játékos egy **3 emeletes, 81 teremből, 6 folyosóból** és **4 liftből** álló múzeumot véd. A feladatunk **3 biztonsági őr** irányításával a **betörések megakadályozása**. A termekben illetve a múzeum külső felein kamerák találhatók, ezekkel nyomon követhetjük az őröket és betörők-(**...munkáját**)-et. A **kamerák mozgatása** ráclickelés után a joy-segítségével lehetséges. Egyszerre **3 monitoron** követhetjük nyomon az eseményeket. Monitor-váltás a **monitor előtt lévő gomb** megnyomásával lehetséges. A **jobb** oldalon találhatók az emeletek szimbólumai: ezekkel válthatunk át másik emeletre. Alatta található a **3 őrt jelképező** 3 szín, amikkel az őrök között válthatunk. A játék elején a legalsó szint középső termeiben vagyunk. Csoportosítsuk át erőinket, lehetőleg úgy, hogy mindegyik szinten **1-1 őrünk** legyen (**és lehetőleg valamelyik folyosón**). A kamerákat állítsuk a termek bejárataira. Ha bejut egy betörő és elemel egy képet, hangjelzés kíséretében villogni kezd a térképen a termet jelképező négyzet. Azonnal váltsunk át a szinten lévő emberünkre (**megnyomva az aktális színt**) és siessünk oda! A pók mozgását közben egy másik monitoron követhetjük, ha utolértük, akkor a tűzgomb nyomogatásával verjük szét. A képet vigyük

vissza (**...töröljük le a vért és fejtsük le az ott ragadt kézfejet, és...**) oda, ahonnan megfújták, majd akasszuk vissza a helyére. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, a betörők néha **megrongálnak 1-2 kamerát**, ezt piktogramjának elsötétülése jelzi, és a teremre kapcsolva a képernyő is (**azt hiszem az Etióp Nemzetközi adó Julius-csemegekosár reklámja megy rajta...**) „mákos". Ezekbe a termekbe csak olyan őrrel menjünk be, akinél kép van. Az éjszaka elmúltával értékelést kapunk a munkánkról, az idő múlását a bal oldalon szemlélhetjük, ha sikeresen átvészeltünk egy hetet, munkánk fizetségét kapjuk meg ($). A leírást Joe Blade készítette, én csak hozzáfűztem és összeráztam (**egy kicsit!**). Tők jók az 'a' betűi... **HUH!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

IDŐRÉGÉSZ

Ez a játék egy ***Rátkai*** által alkotott, szöveges-képes kalandjáték. Egyaránt van **PLUS/4**-en, **C64**-en is, hiszen konvertált. Hát akkor lássunk neki! 4, 3, 2, 1....

A játék célja: megszerezni a grifftojást.

Bővebben a játék elején.

Kezdetben egy óriási mezőn állunk, de ez dögunalom, így ajánlanám, hogy húzzunk **2xNY**-ra. A várudvaron vagyunk. Innen menjünk **D**-re. A konyhában találjuk magunkat. Vizsgáljuk meg az asztalt (**V ASZTAL**). Egy korsót találunk (**F**). Majd nyissuk ki a déli ajtót (**NYIT AJTÓ, D**). A kamrában vagyunk. A polcot megvizsgálva megtudjuk, hogy étel van rajta. Felvenni nem lehet, de enni igen. Ez azért jó, mert ha az erőnk kevés, annyit ehetünk, míg erőnk maximális lesz. Ilyenkor írjuk be: **ESZIK**, majd annyit **I**-t, míg erőnk maximális lesz. Ide mindig térjünk vissza, ha az erőnk kevés. Ezután **MÁSZIK POLC**. Jé! Valaki elszórt egy pénzérmét a várudvaron. **É, É, F** (pénz), **K, D**. A kútnál vagyunk. Mivel van benne víz, **töltsük meg** a **KORSÓT**. Ezután másszunk le a kútba (**MÁSZIK KÚT**). Vizsgáljuk meg a falat (**V FAL**). Az egyik kő laza. Akkor **TOL KŐ**. Hopp! Egy üreg (**BE ÜREG**). Itt egy kard (**F**) **KI, FEL, É, 2xK**. Itt **Vizsgáljuk meg** a **FÜVET**. Egy négylevelű lóherére találtunk (**F**). **É**. Itt egy rozoga torony áll, úgy ahogy. **BE TORONY**. A sarokban egy kolduló szerzetes ül. Kolduló? Akkor pénz kell neki (**ODAADOM A PÉNZT A SZERZETESNEK**). Cserébe egy aranykereszt ad. **FEL**. A toronyban vagyunk. **V FOLYÓ**. Megtudjuk: a folyóparton álló fa egyik ága átnyúlik a túloldalra. **LE, NY, É, K**. A folyóparton vagyunk, homok, szikla társaságában. Mit lehet ezekkel csinálni? Hát persze, hogy kardot csiszolni (**CSISZOL KARD**). Majd **MÁSZIK FA, K**. A folyópart másik oldalán állunk. Itt egy ásó (**F**). **MÁSZIK FA, NY, NY, É**. Egy csavargó lopja a napot. **RÚGJUK** már meg ezt a **CSAVARGÓT**. Valamit elejtett (**F**). Egy gyújtó. **É, FEL**. Hopp! A hegységben vagyunk, de kőomlással együtt. Na, sebaj! **K, FEL**. Egy barlang bejárata. **BE BARLANG.** A fene! Egy sárkány. Ezt is megoldjuk! **HASZNÁL KERESZT**. Hát, ennek kampec. **É**. Itt egy nyaklánc (**F**). **2XD, LE, 3XD, NY**. Az erdőben vagyunk. Itt mindjárt felvehetünk egy kést (**F**) **K, D, D, K**. Egy mocsaras, nádas területen vagyunk. És máris itt van egy farkas. Öljük meg! (**ÖL FARKAS!**), **D**. Itt egy romos viskó van. **RÚGJUK** be az **AJTÓT** (**BE VISKÓ**). Egy lámpa van itt (**F**). **KI, NY**, A nádasban vagyunk (**TÖR NÁD**). **K, 2xÉ, D, NY, D**. Ismét a kútnál vagyunk. **MÁSZIK KÚT. LE, LE**. A víz alatt vagyunk. Itt egy gyűrű (**F**). A nád nélkül megfulladnánk. **FEL, FEL, É, NY, FEL**. A templomban vagyunk. Itt egy pap is **IMÁDKOZIK**. Adjuk neki oda a keresztet. Cserébe a válasz: Isten velünk lesz a harcban. **LE, 2xK, 2xÉ, 2xD**. Hopp! Itt egy rabló. Adjuk neki a késünket, mire ő odaadja a baltáját. **K**. Az erdő szélén vagyunk. Vizsgáljuk meg a földet. Aha! Itt laza. Akkor **ÁS**. Semmi. **ÁS**. Egy régi sisakra lelünk (**F**). **É, 3xNY**. Itt egy árok van. Vágjunk ki egy fát. **VÁG FA, NY**. Egy karkötőt találunk (**F**). **3xK, 3xD, 3xNY**.

A LADY kastélyába érkeztünk. **KÖSZÖN LADY**. Arra kér minket, hogy hozzuk vissza elveszett ékszereit. Épp van nálunk 3 ékszer (**KARKÖTŐ, GYŰRŰ, NYAKLÁNC**). Adjuk neki oda. Erre kinyílik a két oldalon lévő ajtó, ahol eddig őrök strázsáltak. É. Itt van aztán „terülj-terülj asztalkám!". Együnk, ha az erőnk nem maximális. Az itt található ételt és a páncélruhát vegyük fel. **D, D, FEL**. A kastély legmagasabb részén vagyunk. Vegyük fel az itt található kötelet, és **HÚZZUK** ki a falból a **KAMPÓT**. **LE, LE, É**. A várbörtönben vagyunk. Itt egy rab is. Enyhén szomjas, így adjuk neki a vízzel teli korsónkat. **D**. A vár kazamatáiban vagyunk. Ezt nevezik „Rátkai féle útvesztő"-nek. **K, D, K, K — FOG PATKÁNY, D, NY — FOG, PAJZS, K, É, 2xNY, É, NY, FEL, É, 4xK, 4xÉ, NY**. Itt egy kunyhó. **BE KUNYHÓ**. Egy öregember gubbaszt. Adjuk neki oda az ételt. Cserébe ad egy amulettet. **K, 2xD, NY, D**. Egy odvas fa ál, éppen átfér rajta egy ember. **BE FA**. Ez egy BOSZI fája.

Adjuk neki oda a patkányt. Helyette ad egy varázsitalt. **KI, D, K, D, 2xNY**. Ismét a várudvar. Itt most öltözködni fogunk. **VISEL, SISAK, VISEL PÁNCÉL RUHA, ISZIK ITAL. É**. Itt a küzdőtér, a fekete lovagot kell legyőzni. **NY**. A küzdőtér nyugati oldalán vagyunk, egy ló társaságában. **FELÜL LÓ**. Induljunk a harcba. YEEAH! Megvertük a fekete lovagot, és odaadja a csizmáját. **D, K, K, É, É, K, K, MÁSZIK FA, K, É**. Egy szakadéknál vagyunk. Itt van egy kiszáradt fa, a túloldalon pedig egy szikla, nálunk meg egy kötél. Hm... **KÖT, KÖTÉL, FA, DOB KÖTÉL SZIKLA**. Ez az! **MÁSZIK KÖTÉL**. Már itt is vagyunk a túloldalon. **É, NY**. Egy liánokkal teli fás helyen vagyunk. Vegyük fel az egyiket. **K**. Folyópart. Mivel itt vannak fadarabok, nálunk meg van lián: **CSINÁL TUTAJ. MÁSZIK TUTAJ**. A vízen száguldunk. **UGRIK SZIKLA. É, VISEL, CSIZMA, MÁSZIK SZIKLA. Itt van a grifftojás** (**F**).

Hát ez lett volna a megoldás.

• TMH and ALBERT, Turán Zsolt, Kiskőrös

LASER SQUAD 1-2. *[TGMS]*

Várhatólag ez lesz az *utolsó* kiegészítés, de a sok(k) visszajelzés arra enged következtetni, hogy bejött a jóslatom, a *shhhhooooot'em up!* rajongók is lecsapnak rá. Ez egy gyors összefoglaló is lesz egyben, de a leírások **CoV#28,29-30,32, 34,35, és eme lap, melyet kezedben tartasssssszzzzz.** Remélem vagy kiengedted a levegőt, vagy békésen továbbalszol, de hát ez egy *„Tekértednanesze!"* kategóriájú rovat. Fentebb már leírtam, de azért megismétlem, a **LASER SQUAD** *5 darab küldetés*ből áll.

The Assassins: egy galaktikus bűnözőt kell legyilkolnunk kastélyában, körül van véve őrző-védő robotokkal.

Moonbase Assault: behatolás egy holdbázisra, az ott lévő ellenfelek legyilkolászása.

Rescue From The Mines: a feladat embereink kiszabadítása egy bányabeli börtönből.

The Cyber Hordess: egy erőműláncolatot vagyunk hivatottak megvédeni az ellenfél harci robotjai ellen, melyek újratermelődnek.

Paradise Valley: titkos dokumentumot kell átvinnünk az esőerdőn, a pálya jobb szélére. Mellékes feladat a labirintusban lévő idegen „fejesek" lecsapkodása.

LASER SQ2., vagyis a további küldetések:

The Stardrive: a névadó stuff megszerzése és a kiindulási helyre való visszajuttatás.

Laser Platoon: szolid robotgyilkolászás...

Az első kettő leírásával sok problémátok még nem volt.

THE ASSAINS: esetében tényleg egyből felrobbantható *RegniX* apó egy gránáttal, de mivel én ezt bevezetőnek szántam, ezért azt a megoldást írtam le, amivel egy *kezdő* tud úgy elboldogulni, hogy közben me**X**okja a játékot. Egyébként kaptam **Oi**!an tippeket is, hogy elég kívülről, az ablakokon belőni, s csak pár embert berakni a házba... mások lazán azt írták, hogy páncélöklöllel, gránáttal nyitnak utat a falon a *boss*hoz...sok unatkozó ember! Az ehhez kapcsolódó **tipp** (amit azt hiszem *más pályán is* el lehet játszani) az, hogy a *kibiztosított gránát*ot **el lehet rejteni**. Ballagjunk oda egy berendezési tárgyhoz és **PUT DOWN**. Ekkor egy kérdést kapunk: **HIDE?** *(elrejtsem?)*... **YES**.

MOONBASE ASSULT: tipp, hogy a szobákban található **databank**ok *(5 victory points)* és **analyser**ek *(2points)* nagy részét megsemmisítjük. Ezekre pár szilánk is elég.

RESCUE FROM THE MINES: a *győzelemhez* igenis **elég megölni az összes ellenfelet**, de a *feladat 3 társunk kiszabadítása* **(—úgy, hogy szétrobbantjuk a páncélajtókat)**, majd azokkal *kimenni a lifteken* (**elevator** — egyszerűen neki kell menni). A generátort *nem szükséges* felrobbantani és *nem KELL a küldetéshez*. Persze + lehet tenni, pár pontot hoz a konyhára. Remélhetőleg köztudott, hogy a **vidi screen**-nél lehet kukkolni, persze előtte nem árt elkérni a kulcsot (azt hiszem *Corporal Rikon*ál van, és jól bele kell sütni a páncéljába, hogy odaadja...), **video key** néven. A kukkolás módja egyszerű, a *képernyő* elé állva egy újabb menüpont jelenik meg a *SELECT*nél, egy inverz VIDEO felirat. Egy körig láthatjuk az ellenséges harcosokat, ezért egy csákót oda lehet rakni kapcsolgatni (...bár mire addig eljut az ember, már alig van ellenfél. Legalábbis ahogy én szoktam mászkálni.), de vigyázzunk, mert az ellenfél nem szereti a dolgot, és előbb-utóbb odaküld pár embert (**—ez meghatározza a feladat lényegét „lesipuskázás" néven!**). Egyébként lehet + *töltényt* magunkkal vinni, mert a folyosók eléggé hosszúak. **YA!**, és azt sem kell kom**Oi**!an venni, hogy *páncélöklöt* vigyetek, ezt én csak szórakozásból szoktam, mert mint már mondtam, mire kiszabadítom a társakat, már alig marad ellenfél. A páncélöklös csákót egyszer-kétszer bevetem poénból... szóval abcolúte nem hülyeség... miért ne lehetne törmelék?! Mi van akkor, ha azon nehéz átjutni?! Még a legnehezebb szinten is röhögve végigjátszható!!! Nem értem, minek erről egyáltalán beszélni is. Na mindegy.

THE CYBER HORDESS: a *Laser Squad*-mániám elmúltával ez volt az egyetlen küldetés, amiről azt mondhattam, hogy nem vittem végig... csak egy kicsit belebirizgálva. Természetesen erre is jöttek a reakciók, miért írtam azt, hogy *„...győzelem négy robot esetében...."*, hiszen nem így van. Nos, én ezt *végig* a **Battle droid**-ra értettem, ez ki is tűnik a szövegből. Ugyanis mire kilövünk négy ilyet, már tutkó, hogy sok-sok kísérőrobottal is végzünk, s összejön a **100 victory points**. Ez kb. **Oi**asmi baromkodás volt, mint hogy *„...páncél nem kell..."*. A robotok *pontelosztása* a következő: **Battle — 18**points, **Cyber — 6**points, **Patrol — 3**points. Ha leöltünk egy robotot, újratermelődik. Akkor most „pár szavat" a *droidokról*: **PATROL DROID** — eléggé gyenge, de nagyon pontos fegyvere van, ellenben könnyedén ki lehet lőni, csak nagyritkán kell bele *két* **Mk1**es lövés. Mondjuk eléggé **kicsi és sok az AP-ja**!!! So**X**or lő *lesből*, erre egy utóintézkedés; ha kilőtte egy emberünket egy kanyarulatból, akkor dobjunk a kanyarba egy gránátot, **mivel csak egy lépést lép vissza!** A vele való dobálózásról még annyit, hogy általában a **neki dobott gránátot 0-ra élesítsük**, mert gyorsan el tud húzni. A gránát lehet egyszerűen **AP60**-as. **CYBER DROID** — eléggé erős páncélzatú (*három* **Mk1**-es vagy *két* **MS AUTO CANNON** lövés), a fegyvere is erős (...egyből átvisz egy **4**es páncélzatot!), de eléggé pontatlan (...azért ha jól helyezkedik...). Az **AP60** még neki is elég, egyébként egy hosszabb folyosón oldalt, vagy háttal szokott megállni, tehát ő ritkán fog minket lövöldözni. A legtöbbet ő kíséri a **Battle Droid**ot, egyszer megesett az is, hogy amikor az kilőtte az egyik erőművet, akkor szétesett, adva nekem pár pontot. **BATTLE DROID** — igen sok(k) problémát jelentett először, de kiismerve a *taktikáját és az állandó mozgási pályáit* már nem nehéz lekapni egyet-egyet belőle, és *hármat-négyet* kilőve már vége is van a játéknak (...persze így az őt kísérőkbe is belebotlunk, azok adják a plusz **Victory Point**-okat). Gyengéi: *hátul csak* **45**ös a *pajzsa*, ezekívül **nagyon** *kevés az* **AP**-je, kb. az is *csak* **45**. Egy **AP75**ös **rögtön** szétszedi... jöhet a következő!!! Arra viszont vigyázzunk, hogy ne tétlenkedjünk sokat, mert **egy core kilövéséért 20 pontot kap az ellenfél, s ha már kilőtt 5 db-ot**... *TAKTIKA:* a robotok a pálya *bal alsó és felső* részéből indulnak (—az első **Battle** felülről, a második alulról...). A pálya *alsó* részén van egy hely, ahonnét *két ajtó nyílik* a városon kívülre (tele van üzemanyagtárolókkal és oxigénpalackokkal), innét kell **2-3** emberrel elindulni *balra*. Az ajtón keresztül vissza is lehet menni, egy kis kalkulációval *hátba is támadhatjük a robotokat, ha viszont lesben állunk, akkor a benti haverjainkka leszerelhetjük a droidokat, minekünk meg az utánpótlással kell végezni. Fegyverek*nek ugyebár **sok-sok gránát**, lesben állóknak meg **Mk1**, hosszú folyosókon lesizőknek pedig **MS AUTO CANNON** mehet, de azzal *csak célzott lövés*eket adjunk le!

PARADISE VALLEY: ...ide újdonságnak már csak egy poénos megoldás írható le. A *feladat a titkos terv eljuttatása pálya jobb szélére*... nos, miután szépen eljutottunk a folyóparthoz, kiírtva a növényzetet a *lézerkard*dal, esetleg a „labirintusban" lévő *sectoid*okat, akkor a teendőnk egyszerű; **csináljunk láncolatot**! A csákók egyesével (k)ússzanak át a f**Oi**ón, pár ember maradjon békalesen, egy csákó meg álljon közel a pálya széléhez... ekkor egy menetben mindenki vegy le a cuccát, **semmi se legyen a kezében**! A tervet át fogjuk dobálni a láncolaton, **akinél a terv van** (...az legyen a f...olyó bal partján), az *vegye kézbe, ezután FIRE, ott meg a THROW parancs, vigyük rá a célkeresztet a melletünk lévőre, majd mehet a csomag*. Ha nem volt nagyon messze, akkor sikerül elkapnia (**CAUGHT BY...**), ez nem emészt fel azt annyi **AP**-t!!! A békák meg csak néznek, de ők már nem szállhatnak be a játékba, mert THE END.

THE STARDRIVE: a címadó stuffot kell *megszerezni és visszavinni kiindulási helyünkre, ki kell vele lépni a bal szélen* (ld. **Paradise Valley**). Az a **2 droid**, amelyek a pálya bal szélén tevékenykednek, azok újratermelődnek, tehát visszafelé ügyelni kell rájuk. A **nyolc embert** valahogy így fegyverezzük fel: *háromnak* **Mk2**, *háromnak* **gránátok**, *kettőnek* **1-1 lascutter**. A pálya *jobb felében három helyen* lehet bejutni; *felül, középen, és alul*. Középen nem érdemes menni, mert egyrészt *dupla ajtó* van, másrészt az ajtók mögött *2 ellenség* is vár (egyiknél van a **Stardrive**)... Tehát embereinket *megosztva* helyezzük el *alul-felül*, természetesen *mindkét* csoport jusson *lézervágó*hoz. A *felsők* bejutásánál vigyázzunk, mert a *hosszú folyosó végén a fal mögött* van egy ember, aki a *két páncélajtó között* cirkál. Amikor bemegyünk, akkor valahol a másik ajtó körül jár, tehát nem látjuk. Kicsit *várjunk*, majd ha felbukkan, úgyis ki tudjuk lőni. Az *alsók* haladjanak felfelé, az *ajtó utáni harmadik* szobában van a *két ellenfél*. A *második* szobában az egyik pacákkal húzzunk jobbra és a *lefelé vezető folyosó felső végén* álljunk lesbe, nemsokára jön az ellenfél. Az *ötödik* ellenfél a *jobb alsó páncélajtó mögötti szobában* járkál, vele nem érdemes foglalkozni... csak ha nála van a **Stardrive**, de ez **LEVEL1** szinten **nem** történik meg. Lassanként elcsaklizhatjuk a **Strardrive**-ot, ekkor húzzunk vissza a *bal szélre — a két droid még aktív* lesz! Azokat leölve **END gém**.

THE LASER PLATOON: Új **tipp**; a *problémás droid*ot lehet követni és bár a lőszert kitűnően bírja, ám ha *hozzávágunk pár* **lézerkard**ot, akkor szépen szétesik, és *ki lehet fosztani*, mert úgy pottyan el. *Min.* **12db** *robbanólőszer!!!* **ThanX to: *Domonics Róbert*!!!** A kiegészítés **nagy átlagban az ő levele alapján készült... 2th Thanx to: *Domokos Arnold*!!!** ...és magának ***TGMS***-nek, aki *átkonvertálta ezt a szuper programot, trainer-es verziót is készítve...*

• **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

THE SAGA OF ERIK THE VIKING *[PIGMY]*

A játék eredetileg a Level9 cég egyik terméke, egy **C64-es adventure**. Plus/4-en nyugodtan állíthatom, hogy az egyik legjobb angol nyelvű szöveges, szerénytelen személyem valamikor, pontosabban a **CoV#19**. számban tettem róla említést (...**aki kissé csodálkozik** a ragozáson, **annak elmagyarázom, hogy ez a királyi többes, de nehogy komOi!an vegyétek!), ahol a sziget térképét és** a **szigetről való elhajózást + a használható igéket találhatod meg, tehát nem árt beszerezned, főleg azért MERT A játék ezen lépéseit NEM írom le! Tehát VEDD MEG A CoV#19. számot, egyébként is megéri! Tehát egy frissen vásárolt (esetleg előhalászott...) CoV feXik** előtted, és már a hajóban vagy. Nos, ugyebár a tárgyakat most és általában érdemes ide pakolni! Térképet nem (valószínű) hogy fogok készíteni, ugyanis a tengert kissé memory lenne megrajzolni. Azért egy kis nosztalgiaként még elmondom, hogy a **WORDS** parancs kikapcsolja a rajzokat, csak a szöveget láthatod (**...amikor már sokadszorra jársz egy helyszínen, nem árt, mert ugyan végül is a képek miatt lehet ezekkel még úgy-ahogy játszani, de azért K**va lassan rajzol ki egyet...**), visszakapcsolás a **PICTURE** paranccsal, hogy újra láthasd az előbb alpári módon kikapcsolt képeket. A **HELP** a Level9-nek megfelelően használhatatlan, sőt... az **EXAMINE** viszont szóda. Meggyilkolászni és megtámadni nem érdemes senkit sem, mivel **vagy megöl, vagy elmenekül**, a reakciókat majd kikísérletezhetitek. Nos, akkor...:

Haladóknak egy **TIPPHALMAZ**, hogy ők tényleg élvezzék a játékot...

- Mindig használd az **EXAMINE** igét, mondjuk ez általános dolog, de itt kétszer annyira. Másik fontos ige a **GET**, ezt is használd, főleg akkor, ha nem tudod, milyen tárgy van előtted... **Szótár!**
- Mindent pakolj a hajóba. Onnét felvéve a **max. 6 tárgyat** próbálj kiokoskodni valamit a szigeteken...
- A saját szigeteden található **fazekat** ürítsd ki!
- Több **shore** (tengerpart) is van, ez nehogy megkavarjon valakit!
- Azon a szigeten, ahol a **sötét barlangba** tudsz bemenni, egy hang fog hívogatni. Teljesítsd kéréseit, de amiután megfogod a kelyhet, **hajítsd el** — ezáltal a boszorkánynő eltűnik.
- Ha látsz egy **adag szalmát**, jusson eszedbe: **tű a szénakazalban**...
- ...és azzal **javítsd meg a vitorlát**, különben szétszakadna!
- A **nagy láthatatlan varázsló** nem is Oilan barátságtalan, főleg ha rájössz, hogy hol is (lehet) valójában!
- A **kutyaharcos** elég kemény legény, de a **tükörbe** nézve elfut!
- A **sasnak** oda kell adni az **ürücombot**, s máris átkutatható a fészke, egyébként meg kell a köpete is, ha **Al Kwasarmi** már odaadta a **köpőcsészét** (...**ekkora baromságot**!), több ilyen baromságot hozva elkészít nekünk egy varázslöttyöt...
- ...ennek érdekében ha egy **delfint** látunk, akkor ugorjunk ki a hajóból és **töltsük meg a flaskát**!
- Ha találunk egy **kőfát**, akkor annak kőgyümölcsét **szedjük le**, ezt ha egy kis tó mellett hajózunk, akkor a keletre **ültessük el és öntözzük meg**! A növény elkezd nőni, egyesek itt elakadtak, na, **vegyük fel a növény gyökereit, vigyük be a hajóba, jöjjünk vissza a pálcával és dobjuk el, beleakad az amulettbe! Ha megdörzsöljük, akkor visszakerülünk a hajóra**.

...akik meg végig akarják játszani, azoknak a **TELJES leírás**: szóval a hajóban vagyunk, és minden cucc be van pakolva! A hajó három részből áll: **mast** (árboc), **deck** (fedélzet) és **hull under the deck** (hajótörzs a fedélzet alatt), utóbbiban van egy **medallion** és **korcsolyák** (skates). Esetleg már itt is kiüríthetjük az edényt (**EMPTY STEWPOT**), ami egy kissé érdekes stuff, mivel benne van a **sisakunk**, amit felölthetünk (**WEAR HELMET**), de előtte ehetünk is belőle (**EAT STEW**), maximális funkciója pedig hogy egyben **térkép** is (**EXAM STEW**), egyébként egy kis **medveizom (vear sinews)** és kifőtt **ürücomb** (boiled mutton) volt benne (**...egy ilyen stuff jöhetne, elférne benne sör és sörnyitó, ráadásul bent hűtene a frigó is... esetleg hozzá lenne csapva még egy bár is egy állati pizzériával, lenne egy baromi baromi place benne, ott lépne fel a BrutalWaXarok a lányokkal és... SORRY!**). Legelőször irány a **mély** (deep) **fjord** (**W, W, N, W, GO SHORE**), ahol kapjuk fel a vízen úszó fadarabot (**GET DRIFTWOOD**), és sétáljunk egyet, persze előtte nem árt kimenni a hajóból (**OUT**), azután kolbászolni (**W, N, N, N, N**), vad fákat meg egyébb ilyen baromságokat láttunk, míg eljutottunk a sötét barlanghoz, innétől kész **AD&D**... na, mintha csak a **Lyukba** mennénk (**...nem tudom, hogy hallottátok-e a rémhírt, de vmi kávézó lesz ebből a szuper helyből!**), csattogjunk be (**IN CAVE**), itt hívogat minket egy hang, valaki már adott erre jó tanácsokat a **CoV**-ban, tegyünk is úgy, először kövessük (**W**), kívánságára csukjuk be a **vörös ajtót** (**—vajon mitől, illetve kinek a vérétől vörös. Egyébként a megszólító nő, és van itt egy ágy is... khm... „ha én Erik lennék", CENSORED, *** etc.**), majd fogjuk meg a kelyhet (**TAKE CHALICE**), mikor azt mondja: igyunk, akkor dobjuk el (**THROW CHALICE**), széttörve megszűnt a varázslat, elolvadt a partner egy füstgomolyagban (**—nem rossz módszer! Egyébként milyen jól nézne ki, ha abban a *** DALLASban Jockey is így léptetné le számos... ő... barátnőjét. Egyébként nem nézem, csak 1x láttam**), itt csak egy tükör van (**GET MIRROR**), felvéve mehetünk is (**OPEN DOOR, OUT, O, S, S, S, E, E, I, DROP WOOD, U, DROP MIRROR**). Elmegyaráznám, hogy a program érti a rövidítéseket, akár irányoknál, akár tárgyaknál... Nnna, húzznunk el (**E, S, S, W, S, W, S, S, S, W, W, N**), a **síkos köveknél** (slimy rocks) vagyunk, menjünk ki (**O**), nézzünk el a **tehénistálló & gazdaság Co.** épületébe, ahol egy halom szénát (haystack) tekinthetünk meg (**...MOOOOO! nincsen, pedig iszonyatosan ACE lenne! Tiszta CoV HQ-effekt!**), természetesen mindenki ismeri a **„tű a szénakazalban"** c. storyt (**EXAM STACK, GET NEEDLE**), persze mire erre rájön az ember, addigra már **20x leformázta** a lemezt. (**E**), egy kőszobában vagyunk, vannak itt szerszámok (**EXAM TOOLS**), mármint ásó és egy „gyorsjárású transzkontinentális hajvágógép", izé, itt csak összemixeltem a három szótári alakot (**—hogymilyen lO! fej vagyok...**), ez egy nyesőolló, vegyük fel őket (**GET CLI —PPERS, —SPADE**). Azután mehetünk is a hajóba (**W, W, I**) megjavítani a vitorlát (**REPAIR SAIL**), ez megint parasztias dolog volt a **Mt.coderektől**, mert egy adag játékidő után szépen szétszakadna... (**S, W, W, S, S, SE, SW, W**), egy köves kirakodóparthoz értünk, vegyük magunkhoz a medveinat (**GET SINEWS**), azután húzzunk el (**O, N, N, N**) be a „Varázslatos kutya" c. placebe (**...magyarul**), itt van **Al Kwasarmi**, a „nagy láthatatlan varázsló" (**—egyébként tényleg nincs róla lenyomat**), legalábbis állítása szerint (**—szerintem meg a „kis látható ***"**), de mivel gyanús a fickó, vizsgáljuk meg a ládát (**EXAMINE CHEST**), erre „a varázskutya morog. Biztos vagy benne?" (**The Spell Hound growl. Are you sure?**) üzenet kapjuk, hát persz, hogy biztosak vagyunk benne, aki viking, az nem fél (**Y**)! Töltsük vissza az utolsó állást... **HE!** Előbújik egy pók, elhadarja, hogy nem is annyira nagy varázsló (...mondjuk ha nem a ládát vizsgáltuk, szépen visszateleportált a hajóba!), de egy varázslöttyöt össze tud dobni (**—...én is. Pl. 3,5 dl. erős vörösbor és 1,5 dl. cola, de jobb rummal illetve vodkával... másik csoda a tonikra nézve ivott tiszta EREDETI gin, és a... ETC.**), ehhez kell a macskalépés hangja, medveizom (**DROP SINEWS**), hal lehellete, madár... köpés. Ezenkívül lehetnek tippjei... egyébként látunk itt pár dolgot (**GET FLASK, —JAR, —SPITTOON**), felvéve egy palackkal, köcsöggel (**NEM! Nem a varázsló az**), és egy köpőcsészével (**...madárágytál**) lettünk gazdagabbak. Pár emberkének

elmondanám, hogy a bear swings-t nehogy felvegye, mert az a medveizom, amit az előbb adtunk **Al Kwrs... Kaws...** izé, a nagy varázslónak. Ennyit csinálhatunk, majd még visszajövünk (**S, S, S, S, I, E, NE, NW, W, W, N, N**), megérkeztünk a **legtávolabbi szigetre**, szó szerint (**farthest shore**). Itt egy ideig lehet mászkálni, de **kutyaharcoksokba** (dogfighter) botlunk. (**KILL DOGFIGHTER**) és már tölthejtük a régebbi játékállást... újabb szemétség, hogy a tükörrel kell őket elijeszteni (**U, GET MIRROR, D, O, W, W, W, DROP MIRROR**), elmegyünk innét, de ennek a szigetnek is lesz még később jelentőssége (**E, E, E, I, E, E, N, N, N, E, E, S, S, E, E, E, N, N, W**), egy homokos, kavicsos szigethez (gravel bech) értünk. Egyedüli irány felfelé van, a meredek sziklák hoz (steep rocks). Ide csak kevés és könnyű cuccokkal mászhatunk fel (**DROP EVER, GET SPIT, GET MUTTON, DROP HELMET, O, U, U, U**), most aki eltalálja, hogy a **„...the eagl picks at Erik"** üzenetet azt jelenti, hogy a madár pussszannntja, v. csípi Eriket, az nezm tököl sokat (**WAIT**), és valahogy meg is nyugtatja mielőtt elcsórná a fészekben lévő ezüst karperecet és pálcát (**GIVE MUTTON, GET BRACELET, —STICK**), azután szolidan lelép (**D, D, D, I, U, DROP STICK, —BRACELET, D**)... és most következik, hogy: **(el)következő CoV(ok)ban (esetleg) FOLYTATJUK!**

• **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

SORCERER

Itt most alapvetőleg tippek lesznek, de lehetséges, hogy készül majd egy teljes leírás is. Nnna, akkor lássuk az infokat:

- A varázslatokat a **CAST...** parancsszóval használhatjuk.
- A játék elején kérjünk segítséget (**HELP**), mire megjelenik tárgyaink listája, és alatta egy írás, amely arra szólít fel bennünket, hogy varázsoljunk. Tegyük ezt (**CAST SEED SPELL**) és lám-lám, leereszkedik a felvonóhíd. Kotorjunk (**ássunk**) egyet (**DIG**). Találunk egy csillagot.
- Az erdőben (**FOREST**) égessünk el egy fát (**CAST FIRE AT TREE**), majd nézzük meg az ott maradt hamut (**L ASHES**), és máris találunk egy újabb csillagot.
- A várárokból kijutni úgy tudunk, hogy megpróbáljuk az ott alvó szörnyet felébreszteni (**WAKE MONSTER**).
- Ha a fa helyett a báltermi kötelet égetjük el, akkor a varázslás után rögtön menjünk nyugatnak, különben ránkesik a csillár! **4-5 lépés múlva** jöjjünk vissza, és már csak egy lezuhant csillárt találunk. Másszunk bele (**GO CHANDELIER**), majd vegyük fel a két tárgyat (**GET STAR, GET GLASS**)!
- Ha akkor használjuk a **WICKED** varázslatot, amikor nálunk van a törött üveg, akkor egy varázstükröt kapunk (**MAGIC MIRROR**).
- A varázs-szökőkút (**MAGIC FOUNTAIN**) fiatalít!
- A téglát bárminek nekidobhatjuk (**THORW BRICK AT...**), de eddig nem volt sok értelme... no effect. Na és a varázstükör?!
- Az emelőkart letörhetjük (**PULL LEVER**), ekkor egy darab fát kapunk (**PIECE OF WOOD**), viszont a felvonóhíd felemelkedik!
- Az üres szobában (**PLAIN ROOM**) a falakat és a padlót rúgdosva különféle felfedézeseket tehetünk...
  1. **KICK DOWN** — lezuhanunk egy szobába, ahol egy öreg sárkány unatkozik egy csillag társaságában, de leéréskor fogyaszt egy kellemeset... belőlünk.
  2. **KICK EAST** — egy poros szobába kerülünk, ahol van egy bezárt kőajtó, ami még nem nyitható...
  3. **KICK SOUTH** — a raktárba kerülünk, ahol egy újabb csillag vándorol be a gyűjteményünkbe (**GET STAR**). Van itt egy felirat is, amiben az van írva, hogy a lépcsőház javítás alatt áll. Induljunk lefelé (**DOWN**). A lépcsőházban vagyunk, egy pár vad patkány társaságában. Csak egy varázslattal tehetünk ellene valamit (**CAST LYCANTHROPE**), ekkor elmenkülnek a lyukaikba. Menjünk utánuk (**GO HOLE**) és vegyük fel az ott heverő csillagot (**GET STAR**), majd menjünk ki (**CAST YOHO**)!
- A tárgyainkat belepakolhatjuk a konyhában lévő dobozba. Ehhez bele kell másznunk (**GO BOX**), majd le kell pakolnunk és már mászhatunk is ki (**JUMP**). Ezután logikus, hogy csak fel kell vennünk (**GET BOX**) azt a dobozt, **amibe mi is lazán befértünk...**
- A patkányokat ne égessük tűzzel, mert meghalunk, ugyanez történik akkor is, ha úszunk a várárokban (**SWIM**)!

• **Farkas István & Jahny**

WU LUNG

A leírást **Pénzes Zsolt** küldte be, én csak a bekopácsoló & megnyírbáló lelkes szerepében tündöklök a szokásos sörrel (**...ha ennyi levelet és csomagocskát kell olvasnom, akkor lassan egy fületlen hordóhoz fogok szimulálni...**). Szóval, a logikai játék C64-re is létezik, ***SHANGHAI*** néven. PC-re **MAH JONNG** címen terjedt el, esztétikus kivitelben. A játék célja, hogy **5 szintből álló gúlától megszabadítsuk a képernyőt**. Ez a következőképpen érhető el: a gúla különböző színei különböző szinteket jelölnek, a játék elején:

1. szint — **kék**
2. szint — **zöld**
3. szint — **piros**
4. szint — **halványkék**
5. szint — **sárga,**

de lehetőség van a színek megváltoztatására (**erről majd később**). Egyszerre két téglalapot vehetünk le úgy, hogy keresünk két ugyanolyan téglalapot pl. két **N**-et, rávisszük a nyilat az egyikre, a tűzzel invertáljuk, majd a másikra visszük, azt is invertáljuk, egy újabb tűzzel levehetők a téglalapok. **Fontos**, hogy csak szélső téglalapot vehetünk le, olyat, amelyet balról vagy jobbról nem határol egy másik téglalap.

Kétféle hibaüzenetet ismer a prg; *NO TILES* két különböző jelű és/vagy fajtájú téglalapot, *NOT FREE* olyan téglalapot szeretnénk levenni, amelyet határol valami. A táblától jobbra a **WU LUNG** felirat lazít, alatta a gúla és egy sárkány látszik. A jobb alsó sarok jelzi, hogy mennyi téglalap van még a táblán és hogy mennyi idő telt el eddig. Az **alsó sarokban** egy **menü** található:

REPLAY — azelőzőleg levett két téglalapot helyezi vissza.

PLAY — a 2. (joy hátra), 3. (jobbra), 4. (balra), 5. (előre) szintet nézhetjük meg külön-külön (tűzre vissza az eredeti táblához).

FIND — a gép keresi a lehetséges párokat, nekünk csak le kell vennünk, ha nem felel meg az éppen aktuális, akkor clickre újabb párt keres, ameddig van rá lehetősége...

DELETE — a már invertált téglalapot hozhatjuk vissza.

SETUP — választásával újabb menüt kapunk:

1. **CHALLENGE**: indítás után a gép egy játokos üzemmódban van, ekkor ez két játékos módra változik. A gondolkodási időt kell beállítanunk (5-60 sec.) és kezdődhet a játék. Ha az egyik játékos kifut az időből, akkor (értelemszerűen) a másik jön. Egy téglalap egy pontot ér. **SAVE**: kimenthetjük az állást, kazettára vagy lemezre... **END**: kilépés a játékból.
2. **FREQUENCE**: 50 vagy 60Hz lehet, a kép minőségén kéne állítania, a játék szempontjából nem fontos.
3. **RESUME**: visszarakja a leszedett téglalappárt.
4. **NEW GAME**: új táblát generál a gép.
5. **LOAD GAME**: állás visszatöltése.
6. **SAVE GAME**: teljes játékállás kimentése.
7. **SET COLOR**: itt választhatjuk ki az egyes szintek színeit, a joy jobbra vagy balra húzásával.
8. **RESETL**: no comment.
9. **SETUP END**: kilépés az almenüből. **Mindkét portról irányítható.**

• **Pénzes Zsolt & Jahny**

DEMO MUSIC CREATOR

Kissé lusta vagyok visszaturkálni a lemezekhez, hogy ki(k) is készített(ék)e, de valamelyik CoV-ban már lenyomtam. Szóval jelenleg **EZ A LEGJOBB zeneszerkesztő**, természetesen három szólamban és nem használ nulláslapos címeket. Ez most 1 gyors jellemzés is volt, akkor:

TRACK EDITOR funkcióbillentyűi:
'**S**': szektor rendezése
'**+**': transzportálni (+)
'**—**': transzportálni (-)
'**Shift+E**': rendezés vége
'**C=+E**': rendezés megállítása
'**SHIFT+RETURN**': belépni a sectorba
'**F7**': belépni a synthesizerbe
'**F6**': record lejátszása
'**ESC**': belépés a főmenübe
'**^**': track elhelyezése a bufferbe
'**@**': buffer elhelyezése a trackba
'**Shift+C**': másolása
'**Shift+X**': a trackek cseréje
'**Shift+Home**': a trackek tisztítása
'**Shift+T**': zeneválasztás
'**Shift+I**': minden kitörölni.

SECTOR EDITOR funkcióbillentyűi:
'**[**' és '**]**': sectort választani
'**<**' és '**>**': hangjegyek transzportálása
'**+**': toggle hang v. zene
'**£**': "gate" elhelyezése
'**—**': -"cont" elhelyezése
'**A, W, S, E, D, F, T, G, Y, H, U, J, K, O, L, P**': hangjegyek
'**C=+D**': "duration"
'**C=+S**': -"sound
'**C=+G**': -"glide" elhelyezés
'**^**': sector elhelyezése a bufferben
'**@**': buffer elhelyezése a sectorban
'**ESC**': belépni a főmenübe
'**SHIFT+RETURN**': vissza a TRACK EDITOR-ba!
'**F1**': aktuális zene elindítása
'**F3**': zenejátszás megállítása
'**F5**': lejátszás folytatása
'**HELP**': gyors lejátszás
'**DIGI**': -halláshoz használd a '*****'-ot a szerkesztésnél és '**SPACE**'-t a visszaszedéshez!

Utólag még annyit a dologról, hogy NAGYON kulturális kis zeneösszedobó programocska, ***RACHY of MX*** készítette (**közben utánanéztem, megérdemli**)! Ez így mondjuk kissé „zöld" lehet pár ember számára, de hát ki kell tapasztalni a dolgot, azért nem **Oll**an könnyű egy zenét összedobni, de se-baj.

• **Jahny/Mr.Aceface (Simon János)**

FLI EDITOR *[TLC of CNS]*

Ez egy teljesen új típusú, isteni és **EXTRA logorajzoló**, ebben a műfajban, nyugodtan merem állítani, **A LEGJOBB**. Mindez bittérképes üzemmóddal, multicolorban. Az az eltérése az általános **MULTICOLOR LOGOMAKER-EDITOR-PAINT**-ektől, hogy a fény és színerőkezelés sokkal fejlettebb és trükkösebb. Teszem azt el lehet vele érni, hogy a TED minden egyes rasztersorban külön színmemóriát olvasson be (!). Ennek eredménye az, hogy az **1. és 2. szín** értéke a karakterhelyek minden egyes sorában más-más lehet, ez karakterhelyenként **16** (!) színt jelent. Egy másik megoldással (**—a FLI EDITOR egy rutinja a $FF16-ot is raszterozza**) ez megnövelhető még nyolc értékkel, így — elméletileg — akár **24** (!) szín használható a háttérrel együtt! Arról van szó, hogy a szín- és fényerő infók előállításához normálisan 2 rasztersor kell a TED-nek, itt pedig a váltogatás egy rasztersoronként történik: a beállított színértékhez mindig az előző sorban beállított színértéket rendeli fényerőként. Ez természetesen csak az **1. és 2. színekre** vonatkozik, a **0.** (**háttér**) teljesen változatlan, a 3. (**$FF16**) pedig soronként raszterozódik (ld. előbbiek) és független minden mástól. A fényerőbeállítás módja pontosabban: mindegyik színhez (**1. és 2.**) az ellentetthez (tehát az elsőhöz a másodikat és fordítva) egy sorral feljebbi színinfót adja fényerőként. Most gondolom páran leakadtak, ezért íme egy pl: mondjuk valahol van egy **1. színnel** kirakott pont és ezen a helyen az ehhez tartozó színérték **$05**. Egy sorral feljebb legyen a **2. színnél** mondjuk **$07** beállítva. A pont $07-es, azaz a legerősebb fényerővel fog megjelenni, a $05-ös színkódban, vagyis **zölden**. **OK?! OK!** Ugyebár erre nem árt vigyázni, és innét is látszik, hogy egy grafika előállítása nem kis időbe fog kerülni, de megéri. Pár plusz kellemetlenség, hogy (mint ált. minden rasztereffektnél) eléggé nehezen 1eztethető össze digivel, másodszor a problem más stílusú kép hosszával függ össze... a normális fényerőmemória TELJESEN a funkcióját veszti, a színmemóriát viszont csak $0800 byte-os laponként lehet meghatározni, ezért a lapok fele TotalCar (**—a Nyugatinál... COOL! hely**) lesz, ez 8x$0400 byte-ot jelent, floppyn egyszerűen 32 block (**48 block kb. 16Kb**) — ilyen részen kapott helyet a $FF16 váltásához szükséges rutinocska. **Na, most akkor az editor kezeléséről és kinézetéről, etc infozgatnék...**

A bal felső sarokban látható a kurzorpozíció (**természetesen vízszintesen 0-159, függőlegesen 0-199-ig**). Ettől jobbra van az aktuális szín beállítás (**—a pont színe**). Az első kettőnél a szín van, a harmadiknál fényerő is. Ezután láthatjuk a "*COLS IN MEMORY*" kijelzőt, amely mutatja az éppen aktuális színbeállítást a memóriában, itt is a **3. színnél** van fényerő. Jobb szélen van az "*UPPER COLOR*", az egy sorral feljebb beállított színértéket adja meg, az **1. és 2. színnél** van jelentősége (ld. fentiekben írt dolgok...). **Bal alsó** sarokban az aktuális funkció szimbóluma található, alapállapotban ez a ceruza. Ettől jobbra a szimbólumok láthatóak, lapozás az '**F1**', '**F2**' billentyűkkel, aktivizálás '**F3**'-mal.

Funkciók:

Ceruza = rajzolás; egy teljes FLI képernyőn mozoghatsz egy sprite-kurzorral, amit a kurzorgombokkal vezérelhetsz (**C16-osok előnyben...**).
Pontokat az '**ESC**' — '**5**' billentyűkkel rakhatsz.
'**ESC**': törlés, de egyik színmemóriát sem változtatja meg.
'**1**': az első színnek megfelelő pontot rak, ez azt jelenti, hogy a bittérképre odaírja a megfelelő bitpárt és az **1. értéknek** megfelelő színt beírja a színmemóriába.
'**2**': ua. a második színnel,
'**3**': és **harmadik** színnel, de azt nem sza bad elfelejteni, hogy egy **egész SOR színét változtatja meg**, viszont nem kell külön szórakozni a fényerővel. A kurzor is ezzel a színnel jelenik meg, ezért van alapban **01**-re állítva (kinullázva nem látható).
'**4**': ua. mint a **2**, a billentyű megnyomásakor egyből beírja a **2. színhez** beállított értéket az aktuális pozíciónál egyel feljebbre. Ez azt eredményezi, hogy a pont rögtön a **2. színértéknek** megfelelő fényerővel jelenik meg, nem kell külön beállítani. A használatával azért vigyázni kell, ha az *ACTUAL POSITION* feletti helyen **2. színnel** kirakott pont van; annak színe ugyanis meg fog változni.
'**5**': ua. mint az **előző**, csak az ellenkező színekre vonatkoztatva.
Minden funkció alatt él a '**HOME**', '**+SHIFT**'-tel is, próbáld ki...
Következő ikon a **radír**; aktivizálása után jelöld ki a **kurzor gombokkal** + '**SHIFT**' annak a téglalapnak bal alsó csúcsát, amit törölni akarsz, utána szemközt jelöld ki a téglala-

pot és '**SHIFT**'-re elindul a radír rutin. Mindent (tehát színinfót is) töröl, kivéve a $FF16 táblát. Vonal húzásánál ki kell jelölni a két végpontot, majd '**ESC**' — '5' a vonal színét is. A funkció természetesen ismétlődik, tehát a folyamat kezdődik elölről, így van ez még sok ikonnál.

Nagyító; ez aktívan a kurzorpozíció körüli területet nagyítja ki. A valós kép 1 duplaszéles pontjának itt két karakter felel meg, kiköpött átlagos LOGOrajzoló.

Másolás; ez a funkció hiányzik a legtöbb editorból, nem kell kiakadni, hogy pl. egy részletet soXor meg kelljen rajzolni, mikor egyszer is elég lenne... és az sem rossz dolog, amikor a grafikánk NAGYON BEST, de sajnos kissé balra/jobbra indítottuk, s nem férünk ki — ilyenkor aztán az ember lefonja a lábát, itt viszont meg lehet úszni a dolgot. Mint a radírozásnál, ki kell jelölni a másolandó téglalapot, azután a másolandó terület, téglalap bal alsó sarkát. Kissé lassú, de hát kevés raszteridő maradt és néha elszabhatja a színeket, ezért pl. ha azt akarod, hogy a legfelső sor (téglalapban) fényereje ne vesszen el, akkor a másolandó területet jelöld ki eggyel feljebb.

UNDO: ráclikkelve visszaállítja az utolsó funkcióba való belépés előtti állapotot, másolásnál viszont csak az utolsó másolást hatástalanítja.

INPUT OUTPUT: kimenthetsz és betölthetsz, lehívhatod a lemez tartalomjegyzékét, egyelőre **ITT IS CSAK FLOPPYRA**! A kimentett file hossza **97 block**, $4000-$9F40 ig tart, $8000-tól van a bittérkép, $4000 és $7FFF között az egyéb színmemóriák. A FLI kép indítórutinja $4450-en van, **G4450** és máris kirajzolja a képet. A program használja a $D0-$E8 nulláslapokat, $4C00-on van az $FF16 tábla, a színmemóriák $0400, $4800, $5000 stb. helyeken pattognak, ezeknek második $0400 byte-ja — az említetteket kivéve — mind üres. Ezután jönnek a színeket kezelő funkciók, **három**, mivel három beállítható van (**háttérszín megspórolva, mivel az ált. fekete**).

'**F3**'-ra egy színsor jelenik meg, ahol az inverzben megjelenitett kód jelzi az aktuális színt.

'**CRSR JOBBRA/BALRA, +SHIFT**'-tel lehet választani. A **harmadik színnél** ugyanezt el lehet játszani a fényerővel. '**SHIFT**' megnyomására abba a funkcióba lép vissza, ahonnan kilépett. Kiakadásnál semmi pro bléma, **RESET majd SYS6144** (vagy **G1800**), az editor nem hagy bonus sprite-kurzort a képen...

MIT IS MONDJAK. Szóval ez egy egészen újfajta LOGOkészítő, egy új generációs termék, ezzel aztán **Ol**lan grafikákat lehet összedobi, hogy attól mindenki hanyatt esik. Utoljára ilyen szépséget egy interlaces grafikánál tapasztaltam, ott is volt pár adag szín — remélem tudjátok, mi az interlace lényege (**ugyanannak a képnek kib****tt gyors egymás utáni rávetítése több színnel, grafikával a képernyőre, ezáltal az emberi szemben összeolvad a gfx, mintha 1 képet látnál. Ennek ellenkező tételét néhanapján érdekes módon én is tapasztalom**) Természetesen **NE EZZEL KEZDD A LOGOrajzolást!** Már említettem, hogy a szimpla logoeditálás is sok gyakorlatot és türelmet kíván, eltelik egy kis idő, míg belejössz, hááááát, EZ MINDEZEKEN kívül új látásmódot IS követel. Szóval ez a LEGJOBB eddig, 1 etlen hibája, hogy a képernyő felső sorának fényerőkijelzése nem megfelelő. **BEST és ACE!**

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

MEGATOOLZ *[Prisoners Software Network'92]*

Ez egy két oldalas felhasználói gyűjtemény, de hát végül is csak arról lenne szó, hogy egy **szépen elkészített program keretein belül** töltheted be a különböző általános programokat

F1 — DISK COPYS

Ezek főleg a legjobb COPY-k, disk oldal-másolók (tehát pl. a ***GRAND PRIX CIRCUIT***-ot átmásolhatod vele), disk-filemásolók és vannak rajta diskről-kazettára másoló programok is, mind TURBO töltésűek és mentésűek, használatuk **NAGYON** kényelmes.

F2 — DISK TOOLZ

Aki csak egy kicsit is bővíteni akar lemezeivel, annak ott vannak a különböző programok **DISK WIZARD, -MANAGER** és egy **ILLEGAL DISCMON**, ami ugyebár hasznos, ha valaki netalán a **BARD'S TALE**-lel játszik.

F3 — PACKERS

Ha éppen elkészültél a programoddal, de kevés a hely, vagy kissebbnek akarod, nos, akkor szükséged van egy csomagolóra, hát igen, **BYTE** és **BIT packer**ek halmaza vár rád, teszemazt **SLEDGEHAMMER** és **DIGITAL PACKER** illetve a híres **CRUEL CRUNCH 2.0**-ás verziója.

F4 — GRAPHIC TOOL

Lassan evezünk egy saját **demó** vagy **program**, esetleg **átkonvertált stuffok** felé... nos ehhez kellenek a **LOGOMAKER, CHAR-EDITOR** és **SPRITECONVERTER**. Logókészítőből egy csupán **hét** darab van, **három** logomaker, **két** logoeditor, a szuper **LOGOPAINT** és a kiemelkedő **MAGICPAINT**, ez utóbbi leírásáról később olvashatsz. Karakterszerkesztők: a **GRAPHIC DESIGNER** és a *CSM* féle **CHAREDITOR**, a **SPRITECONVERTER** *TCFS* műve, 3.5-ös verzióval.

F5 — OTHER TOOLZ

Egyébb kategóriába benevezett egy 9 másodperces gyorsformattáló, egy **SINUS EDITOR,** egy **FAST VALIDATE** és két monitorprogram, a **256 MONITOR & TURBO ASSEMBLER V6**

S mindez EGY LEMEZ-en!!!

Kazettások!!! A ***MEGATOOLZ*** nincs kazettára, de hát mint mondtam, ez csak egy összefogó, a programok ugyanis **1 fileosak!!!** MAGYARUL részenként **MIND MEGVANNAK kazettára is!!!** A másolók (mivel azok lemezmásolók...) és lemezkezelők kivételével. **SZEREZD MEG TE IS!**

Hol is tartottunk?! YA! További lényeges és fontos programok a: **3D CONSTRUCTION KIT**, ezzel már nem csak lakásszerte, hanem esetleg országszerte is kiemelt 3D FREESCAPE (***Driller... Castle Master***...) játékokat komponálhatsz! Adventure rajongóknak ott van az **ADVENTURE BUILDING SYSTEM**, ugyanaz vonatkozik erre, mint az előbbire, de itt ugye bár egy szöveges kalandjátékot dobhatsz össze. Hogy szemléltető legyen, **két kis demójáték** a **3D DEMOGAME** és az **ADVINMAN**. Vannak, akik demókat szeretnének készíteni, esetleg újságot etc. Nos, akkor feltétlenül szükséges egy **LOGOPAINT**, ennek van **1 oldalas DISK** verziója is, sok-sok introkarakterrel (**...ami ott szokot scrollerezni középen...**), vagy egy **MAGICPAINT+++**, és az **új CSODA**, a **FLI EDITOR**! Nnnna, nem árt valami zene sem, vagy végy egy **FUTURE COMPOSER**-t, de az okosabbak nekiállhatnak a **DEMO MUSIC CREATOR** c. szépséget nyüstölni, a kezdeti nehézségek után **COOL!** kis zenéket kaphatsz, három szólamban. **CSAK LEMEZESEKNEK** készült el a **PAGE SETTER**, profi újságszerkesztő, már csak egy kis printer kell, és mehetsz is a nyomdába. Szóval lassan egy adag gyakorlattal és gépi kódu tudással összelapátolhatsz egy pompás demót is. De... de ehhez nem ártana valahogy megrajzolni a LOGO-t (**—...ált. ott szokott fennt csücsülni, alatta a scroller, esetleg kedves kis üzenetekkel**). A legtöbb felhasználó azt hiszi, a hóna alá csap egy LOGO-készítőt, -rajzolót etc. és már megy is a dolog. Azután érdeklődve és többnyire csalódottan nézi, hogy firkálmánya meg sem közelíti a demók, stb logóit... és hagyja az egészet a francba. Pedig a gyakorlás az egésznek a kulcsa, ezután tudsz pl. „fémes" grafikát produkálni, normálisan megrajzolni egy „csillagot"...

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

MAGICPAINT *[Proky of /Prisoners/ Sex'N Spirit]*

Igazából KO! verzió a **MAGICPAINT+++**. Rengeteg szín használható egyszerre, az első és második multi színt rasztersoronként változtathatod, a karaktszíneket pedig karakterenként. Használhatsz HI-RES módot is a grafikádban, úgy hogy az alsó négy színből választasz a karakterszínnek, és a karakter ezáltal „hires" lesz (CSAK a kiválaszott). NOS:

Irányítás: kurzorbillentyűkkel, ezekkel lehet akár vonalat húzni, stb.

RAJZOL

'**1**': #0 színű pont kirakás, vagyis törlés
'**2**': #1 színű pont $FF16
'**3**': #2 színű pont $FF17
'**4**': #3 színű pont $0800

Ha a billentyűket (**1-4**) folyamatosan nyomva mozogsz (**CRSR**) akkor vonalat húz! Színek kiválasztása:

'**Shift + 2**': #1 színárnyalatok, szín keverése
'**Shift + 3**': #2 színárnyalatok, szín keverése
'**Shift + 4**': #3 színárnyalatok, szín keverése
'**C= + 2**': #1 szín növelése
'**C= + 3**': #2 szín növelése
'**C= + 4**': #4 szín növelése

INPUT/OUTPUT menü

'**@**': itt '**3**': DIRECTORY
'**4**': DOS parancs
'**5**': vissza
'**1**': kép töltése az éppen aktuális munkaképre
'**2**': a kép kimentése

Műveletek a szerkesztőben

'**HOME**': ugrás a bal felső sarokba
'**CLR/HOME**': munkakép törlése
'**M**': munkakép cseréje a memóriában lévővel
'**+**': munkakép másolása a memóriába
'**—**': memória másolása a munkaképbe...

Hogyan csinálj egy logót?!

Másold a színmemóriát a képed színmemóriájába, használj fel egy jó raszterrutint a $FF16-17 cseréjéhez, ezenkívül állítsd a $FF15 értékét feketére (ált. más grafikáknál is). A kész rajzról pár dolog: karaktermemória $7000-77FF, $FF16 tábla $7940-797F, színmemória $7800-793F, a $FF16 tábla $79C0-79FF-en van.

• Jahny/Mr.Aceface (Simon János)

Programozástechnika - DIGI LEJÁTSZÓ

SCN of ??? levelére egy adag kotorászás után leltem rá a **HQ-n**, a levél tartalma lágyan omlott ki a lábaim elé... **OOOPS**. Recsegve csatoggtattam az uj^{2}aimat az elkövetkező munka gondolatára, azután kiderült, hogy nem is kell **Oilan** sokat irkálnom, mivel kiprintelte kódlistát. **ThanX**. Szóval, már pár éve csapkodja a **+4** nevezetű szörnyűséget, de a belterjes viták elkerülése végett előre is kijelenti, hogy **C64**-en is dolgozik... akkor most egy kb. idézet: *„...PLUS4-en nem is nehéz SPRITE-okat csinálni, csak rohadtul unalmas és fárasztó* **(—ez így van, habár ha TCFS konverterét vesszük...), a zene viszont C64-en tényleg jobb... volt 1990-ig!** Na persze kényelmes... Jó kis gép a **8x8**, de a plusi is **COOL!** Találkoztam a minap egy **„TOP"** c. 102 blockos zenével! ...a három szólam mellé egy DIGI-szólamot is rakott az írója... írtam egy **3 szólamú DIGI-lejátszót**, amit teljesen beépítettem a zenébe, s így olyan, mintha a plusin írták volna, az eredmény **100%** (!). Csak **1 byte-ot** használt (a hang kiadásához)! Mondjuk ez egy plusis codernek természetes, de egy C64-es nem is álmodhatna erről! Ez egy saját fejlesztésű DIGI-lejátszó (az eredeti is a TIT műhelyében készült el...), a teljes minőség érdekében csak 1 szólamra írtam, de könnyedén átalakítható 3 szólamúra is, általában ha nincsen zavaró tényező, a RASTER-időt sem rabolja a zene, akkor 100% minőségű is lehet a zene. Ami legszebben szól vele, az a ***LAST NINJA*** zenéje, a három szólamú verzióval csodálatos. Ha valaki ki akarja próbálni, nem árt, ha kicsit jártas a gépi kódu programozásban... **(...—STOP^2! Először is, a sör, amit a mélyhűtőből szedtem elő, hogy hűtse a gépeket, kirobbant a melegtől, és kissé sörszagú a PC, a PLUSI, a fal... etc. Másodszor, ez a levél „kissé" régi, gondolom a +4 közéletben jártasabbak már rájöttek. Szóval ki kell kötni, hogy azért a PLUS4 zenéje nem jobb! Hardware-ben végképp nem, és kisebb a tárhely is... etc. Persze ha hozzákapcsolsz egy SID-kártyát, akkor JOBB, de ugyebár ez már külső megoldás. Na, abbafejezem, mindenki vegye a saját szájíze szerint...)**, tehát a rutin :

```
>4000 78 8D 3F FF A9 00 A2 00
>4008 A0 00 20 00 10 A9 0B 8D
>4010 06 FF A9 D0 8D 13 FF A9
>4018 37 8D 00 FF A9 00 8D 01
>4020 FF A9 08 8D 0A FF A9 89
>4028 8D FE FF A9 40 8D FF FF
>4030 58 A2 09 A0 FF 88 D0 FD
>4038 CA D0 F8 20 03 10 AD 00
>4040 D4 85 E0 AD 01 D4 4A 66
>4048 E0 4A 66 E0 8D 98 40 A5
>4050 E0 8D 92 40 AD 04 D4 4A
>4058 4A 4A 4A AA BC BD 40 D0
>4060 1D AD 02 D4 AE 03 D4 86
>4068 03 0A 26 03 0A 26 03 0A
>4070 26 03 0A 26 03 A5 03 4A
>4078 18 69 18 A0 4D 2C A9 00
>4080 8D 9F 40 8C A0 40 4C 31
>4088 40 85 D0 86 D1 0E 09 FF
>4090 18 A9 FA 65 D2 85 D2 A9
>4098 00 65 D3 85 D3 AA BD 00
>40A0 41 AA BD AD 40 8D 11 FF
>40A8 A6 D1 A5 D0 40 90 91 92
>40B0 93 94 95 96 97 B5 B5 B5
>40B8 B6 B6 B6 B7 B7 41 42 43
>40C0 44 00 46 47 48 49 41 41
>40C8 41 41 41 41 41 00 00 00
>40D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>40F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4100 00 00 00 00 00 00 00 00
>4108 00 00 00 00 00 00 00 00
>4110 00 00 00 00 00 00 00 00
>4118 00 00 00 00 00 00 00 00
>4120 00 00 00 00 00 00 00 00
>4128 00 00 00 00 00 00 00 00
>4130 00 00 00 00 00 00 00 00
>4138 00 00 00 00 00 00 00 00
>4140 00 00 00 00 00 00 00 00
>4148 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>4150 00 00 00 00 00 00 00 00
>4158 00 00 00 00 00 00 00 00
>4160 00 00 00 00 00 00 00 00
>4168 00 00 00 00 00 00 00 00
>4170 00 00 00 00 00 00 00 00
>4178 00 00 00 00 00 00 00 00
>4180 00 00 00 00 00 00 00 00
>4188 00 00 00 00 00 00 00 00
>4190 00 00 00 00 00 00 00 00
>4198 00 00 00 00 00 00 00 00
>41A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41A8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>41F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>41F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4200 01 01 01 01 01 01 01 01
>4208 01 01 01 01 01 01 01 01
>4210 02 02 02 02 02 02 02 02
>4218 02 02 02 02 02 02 02 02
>4220 02 02 02 02 02 02 02 02
>4228 03 03 03 03 03 03 03 03
>4230 03 03 03 03 03 03 03 03
>4238 04 04 04 04 04 04 04 04
>4240 04 04 04 04 04 04 04 04
>4248 04 04 04 04 04 04 04 04
>4250 05 05 05 05 05 05 05 05
>4258 05 05 05 05 05 05 05 05
>4260 05 05 05 05 05 05 05 05
>4268 05 05 05 05 05 05 05 05
>4270 05 05 05 05 05 05 05 05
>4278 04 04 04 04 04 04 04 04
>4280 04 04 04 04 04 04 04 04
>4288 04 04 04 04 04 04 04 04
>4290 03 03 03 03 03 03 03 03
>4298 03 03 03 03 03 03 03 03
>42A0 02 02 02 02 02 02 02 02
>42A8 02 02 02 02 02 02 02 02
>42B0 02 02 02 02 02 02 02 02
>42B8 01 01 01 01 01 01 01 01
>42C0 01 01 01 01 01 01 01 01
>42C8 01 01 01 01 01 01 01 01
>42D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>42E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>42F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>42F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4300 01 01 01 01 01 01 01 01
>4308 01 01 01 01 01 01 01 01
>4310 01 01 01 01 01 01 01 01
>4318 01 01 01 01 01 01 01 01
>4320 01 01 01 01 01 01 01 01
>4328 01 01 01 01 01 01 01 01
>4330 01 01 01 01 01 01 01 01
>4338 02 02 02 02 02 02 02 02
>4340 02 02 02 02 02 02 02 02
>4348 02 02 02 02 02 02 02 02
>4350 02 02 02 02 02 02 02 02
>4358 03 03 03 03 03 03 03 03
>4360 03 03 03 03 03 03 03 03
>4368 03 03 03 03 03 03 03 03
>4370 04 04 04 04 04 04 04 04
>4378 04 04 04 04 04 04 04 04
>4380 05 05 05 05 05 05 05 05
>4388 05 05 05 05 05 05 05 05
>4390 04 04 04 04 04 04 04 04
>4398 04 04 04 04 04 04 04 04
>43A0 04 04 04 04 04 04 04 04
>43A8 03 03 03 03 03 03 03 03
>43B0 03 03 03 03 03 03 03 03
>43B8 02 02 02 02 02 02 02 02
>43C0 02 02 02 02 02 02 02 02
>43C8 01 01 01 01 01 01 01 01
>43D0 01 01 01 01 01 01 01 01
>43D8 01 01 01 01 01 01 01 01
>43E0 01 01 01 01 01 01 01 01
>43E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>43F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>43F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4400 01 01 01 01 01 01 01 01
>4408 01 01 01 01 01 01 01 01
>4410 00 00 00 00 00 00 00 00
>4418 00 00 00 00 00 00 00 00
>4420 00 00 00 00 00 00 00 00
>4428 01 01 01 01 01 01 01 01
>4430 01 01 01 01 01 01 01 01
>4438 00 00 00 00 00 00 00 00
>4440 00 00 00 00 00 00 00 00
>4448 00 00 00 00 00 00 00 00
>4450 00 00 00 00 00 00 00 00
>4458 01 01 01 01 01 01 01 01
>4460 01 01 01 01 01 01 01 01
>4468 01 01 01 01 01 01 01 01
>4470 04 04 04 04 04 04 04 04
>4478 04 04 04 04 04 04 04 04
>4480 04 04 04 04 04 04 04 04
>4488 04 04 04 04 04 04 04 04
>4490 00 00 00 00 00 00 00 00
>4498 00 00 00 00 00 00 00 00
>44A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44A8 02 02 02 02 02 02 02 02
>44B0 02 02 02 02 02 02 02 02
>44B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>44C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44C8 01 01 01 01 01 01 01 01
>44D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>44E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>44F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>44F8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>4500 01 01 01 01 01 01 01 01
>4508 01 01 01 01 01 01 01 01
>4510 02 02 02 02 02 02 02 02
>4518 02 02 02 02 02 02 02 02
>4520 03 03 03 03 03 03 03 03
>4528 04 04 04 04 04 04 04 04
>4530 05 05 05 05 05 05 05 05
>4538 05 05 05 05 05 05 05 05
>4540 05 05 05 05 05 05 05 05
>4548 04 04 04 04 04 04 04 04
>4550 05 05 05 05 05 05 05 05
>4558 05 05 05 05 05 05 05 05
>4560 04 04 04 04 04 04 04 04
>4568 05 05 05 05 05 05 05 05
>4570 05 05 05 05 05 05 05 05
>4578 05 05 05 05 05 05 04 04
>4580 04 04 04 04 04 04 04 04
>4588 03 03 03 03 03 03 03 03
>4590 02 02 02 02 02 02 02 02
>4598 01 01 01 01 01 01 01 01
>45A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45A8 00 00 00 00 00 00 00 00
>45B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>45C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>45D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>45E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>45F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>45F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4600 01 01 01 01 01 01 01 01
>4608 01 01 01 01 01 01 01 01
>4610 02 02 02 02 02 02 02 02
>4618 02 02 02 02 02 02 02 02
>4620 02 02 02 02 02 02 02 02
>4628 00 00 00 00 00 00 00 00
>4630 01 01 01 01 01 01 01 01
>4638 04 04 04 04 04 04 04 04
>4640 04 04 04 04 04 04 04 04
>4648 04 04 04 04 04 04 04 04
>4650 05 05 05 05 05 05 05 05
>4658 05 05 05 05 05 05 05 05
>4660 04 04 04 04 04 04 04 04
>4668 05 05 05 05 05 05 05 05
>4670 05 05 05 05 05 05 05 05
>4678 04 04 04 04 04 04 04 04
>4680 04 04 04 04 04 04 04 04
>4688 00 00 00 00 00 00 00 00
>4690 02 02 02 02 02 02 02 02
>4698 01 01 01 01 01 01 01 01
>46A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46A8 00 00 00 00 00 00 00 00
>46B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>46C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>46D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>46E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>46F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>46F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4700 01 01 01 01 01 01 01 01
>4708 01 01 01 01 01 01 01 01
>4710 00 00 00 00 00 00 00 00
>4718 00 00 00 00 00 00 00 00
>4720 01 01 01 01 01 01 01 01
>4728 00 00 00 00 00 00 00 00
>4730 01 01 01 01 01 01 01 01
>4738 00 00 00 00 00 00 00 00
>4740 00 00 00 00 00 00 00 00
>4748 00 00 00 00 00 00 00 00
>4750 00 00 00 00 00 00 00 00
>4758 01 01 01 01 01 01 01 01
>4760 00 00 00 00 00 00 00 00
>4768 01 01 01 01 01 01 01 01
>4770 04 04 04 04 04 04 04 04
>4778 04 04 04 04 04 04 04 04
>4780 04 04 04 04 04 04 04 04
>4788 01 01 01 01 01 01 01 01
>4790 00 00 00 00 00 00 00 00
>4798 00 00 00 00 00 00 00 00
>47A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47A8 00 00 00 00 00 00 00 00
>47B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>47C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>47D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>47E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>47F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>47F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4800 01 01 01 01 01 01 01 01
>4808 01 01 01 01 01 01 01 01
>4810 00 00 00 00 00 00 00 00
>4818 00 00 00 00 00 00 00 00
>4820 00 00 00 00 00 00 00 00
>4828 00 00 00 00 00 00 00 00
>4830 01 01 01 01 01 01 01 01
>4838 00 00 00 00 00 00 00 00
>4840 00 00 00 00 00 00 00 00
>4848 00 00 00 00 00 00 00 00
>4850 00 00 00 00 00 00 00 00
>4858 01 01 01 01 01 01 01 01
>4860 00 00 00 00 00 00 00 00
>4868 01 01 01 01 01 01 01 01
>4870 04 04 04 04 04 04 04 04
>4878 04 04 04 04 04 04 04 04
>4880 04 04 04 04 04 04 04 04
>4888 00 00 00 00 00 00 00 00
>4890 00 00 00 00 00 00 00 00
>4898 00 00 00 00 00 00 00 00
>48A0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48A8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>48B0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48B8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48C0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48C8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48D0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48D8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48E0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48E8 00 00 00 00 00 00 00 00
>48F0 00 00 00 00 00 00 00 00
>48F8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4900 05 02 05 02 03 03 04 05
>4908 05 02 02 04 05 02 03 02
>4910 04 03 02 03 03 04 04 03
>4918 02 04 02 04 03 02 04 02
>4920 04 03 05 02 05 03 04 02
>4928 02 02 02 05 05 03 03 05
>4930 05 02 03 05 03 03 02 02
>4938 03 03 05 03 03 03 05 02
>4940 03 04 05 04 05 05 05 05
>4948 03 05 05 04 05 05 02 02
>4950 04 05 03 02 03 04 04 04
>4958 02 04 05 02 02 05 03 04
>4960 04 04 04 03 05 05 05 05
>4968 05 04 04 04 05 04 05 03
>4970 04 03 05 04 02 02 04 03
>4978 05 04 04 04 05 02 03 02
>4980 02 03 05 03 03 03 04 04
>4988 02 03 03 03 05 02 05 04
>4990 05 02 05 03 03 03 04 03
>4998 04 05 05 05 05 05 04 04
>49A0 04 04 05 05 04 05 02 02
>49A8 05 02 03 03 05 03 03 04
>49B0 04 04 04 02 04 04 02 05
>49B8 05 05 02 05 03 04 04 04
>49C0 04 02 02 04 03 03 05 05
>49C8 03 02 03 04 03 04 05 03
>49D0 05 04 02 04 04 04 05 05
>49D8 03 05 04 04 02 03 02 03
>49E0 03 04 04 04 04 03 05 02
>49E8 03 05 02 03 03 04 04 03
>49F0 04 02 02 04 03 03 04 04
>49F8 04 04 05 02 04 04 05 02
>4A00 01 00 01 00 01 01 00 01
>4A08 01 00 00 00 01 00 01 00
>4A10 00 02 02 02 02 00 00 02
>4A18 02 00 02 00 02 02 00 02
>4A20 00 03 01 02 01 03 00 02
>4A28 00 00 00 04 04 00 00 04
>4A30 05 00 01 05 01 01 00 00
>4A38 01 01 05 01 01 01 05 00
>4A40 01 04 05 04 05 05 05 05
>4A48 00 04 04 04 04 04 00 00
>4A50 04 05 01 00 01 04 04 04
>4A58 00 04 05 00 00 05 01 04
>4A60 04 04 04 00 04 04 04 04
>4A68 05 04 04 04 05 04 05 01
>4A70 04 01 05 04 00 00 04 01
>4A78 05 04 04 04 05 00 00 00
>4A80 00 00 04 00 00 00 04 04
>4A88 02 03 03 03 01 02 01 00
>4A90 00 02 00 02 02 02 00 02
>4A98 00 01 01 01 01 01 00 00
>4AA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AE8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4AF8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B08 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B10 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B18 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B20 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B28 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B30 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B38 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B40 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B78 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4B98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4BE0 01 01 01 01 01 01 01 01
>4BE8 01 01 01 01 01 01 01 01
>4BF0 02 02 02 02 02 02 02 02
>4BF8 02 02 02 02 02 02 02 02
>4C00 03 03 03 03 03 03 03 03
>4C08 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C10 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C18 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C20 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C28 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C30 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C38 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C40 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C48 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C50 05 05 05 05 05 05 05 05
>4C58 05 05 05 05 05 05 04 04
```

```
>4C60 04 04 04 04 04 04 04 04
>4C68 03 03 03 03 03 03 03 03
>4C70 02 02 02 02 02 02 02 02
>4C78 01 01 01 01 01 01 01 01
>4C80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4C98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CE8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4CF8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D00 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D08 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D10 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D18 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D20 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D28 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D30 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D38 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D40 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D78 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4D98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DA8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

A **player rutin $4000-$04FF**-ig tart. Ehhez kapcsolódik a DIGI-hang táblázat, amiből megszólaltatja a hangot. Ez **$4100-$4EFF**-ig tart. Aki nem tudná mi az a lejátszó, annak leírom: a lejátszó meghívja a **C64**-es zenét, majd a kiadandó hangot elemzi. Ezek után a kis táblázatából kiolvassa, hogy mit is kéne most kiadnia, majd legvégül megszólaltatja a hangot, s minden kezdődik elölről! A programot és a táblázatot monitorból kell beszerezni, ezért először is tisztítsuk meg a szükséges részt;

```
>4F00 20 03 10 A9 7F 20 3A 4F
>4F08 C9 FE F0 24 C9 F7 F0 25
>4F10 A9 FD 20 3A 4F C9 FE F0
>4F18 01 60 A2 0E 8E 3F 40 E8
>4F20 8E 44 40 E8 8E 62 40 E8
>4F28 8E 65 40 E8 8E 55 40 60
>4F30 A2 00 4C 1C 4F A2 07 4C
>4F38 1C 4F 8D 30 FD 8D 08 FF
```

```
>4DB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4DE0 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DE8 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DF0 05 05 05 05 05 05 05 05
>4DF8 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E00 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E08 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E10 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E18 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E20 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E28 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E30 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E38 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E40 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E48 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E50 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E58 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E60 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E68 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E70 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E78 05 05 05 05 05 05 05 05
>4E80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4E98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4ED0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4ED8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EE8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4EF8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

F 4000 4EFF 0

azután írjuk, pötyögjük be a programot, a biztonság kedvéért mentsük ki, nehogy elvesszen egy ekkora munka:

S"PLAYER/1",8(kazettások: 1),4000,4F00

Eredeti INIT:

JSR$1000 ($400A)

& IRQ

JSR$1003 ($403B)

Van még egy kis programocska, amit érdemes hozzátoldani:

```
>4F40 AD 08 FF 60 00 00 00 00
>4F48 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F50 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F58 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F60 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F68 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F70 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F78 00 00 00 00 00 00 00 00
```

```
>4F80 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F88 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F90 00 00 00 00 00 00 00 00
>4F98 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FA0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FA8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FB8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FC0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FC8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FD0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FD8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FE0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FE8 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FF0 00 00 00 00 00 00 00 00
>4FF8 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Most az IRQ $4FF00-nál lesz, ezért az eredetit írjuk át $4FF00-ra (**A 403B JSR $4F00**). Ezzel zene közben az 1-3 billentyűkkel választhatunk szólamot. Ha mindezt beírtuk és kimentettük, akkor töltsünk be egy **C64**-es zenét, majd írjuk át (**—ha kell**) az inicializálást és az IRQ vektort (ide ugrik majd a lejátszó), és indítsuk el a **G4000** paranccsal. Nem semmi zene! Nagyrészt a fűrészfog dolgokat fogja majd bevenni, vagyis a basszust (**—és hát egy zenében ez a lényeg, á la BrutalWaXarok**). Az az igazság, én még nem próbáltam ki, de lehet, hogy mire megjelenik, addigra bepötyögöm, vagy beszerzem, akkor majd írok róla egy kis véleményt. Addig is jó gépelést!

• SCN & Jahny

APRÓ TIPPEK

Az első rutin egy **BASIC** listázás-megszakító rutin, a '**SHIFT**' lenyomására megáll a listázás, ahol éppen srcollerezett, a billentyű felengedésére mindez folytatódik. Nos:

```
.0100 PHA
      LDA $0543
      CMP #$01
      BEQ $0101
      PLA
      JMP $8B6E
```

A rutin aktivizálása:
>0306 00 01 RETURN!

A másik program egy digitalizáló, kb. ugyanazzal a hatásfokkal, mint amit már (párszor) leközöltünk, a magnóba berakott kazettát hallgathatod digitalizáva, általában fejbeállító programként használható. Indítása csak BASIC ból, **SYS 1525...**

```
.05F5 LDA $01
      AND #$38
      ADC #$BF
      STA $FF11
      STA $FF15
      STA $FF19
      LDA $0543
      CMP #$01
      BNE $05F5
      LDA #$F1
      STA $FF15
      LDA #$EE
```

• Matula Ferenc

BASIC-ből elérhető trükkök:

POKE 806,103 — Run/Stop letiltás
SYS 32768 — RESET
SYS 52651 — BASIC 3.5 kifejlesztői
POKE 775,191 — LIST letiltás
POKE 22,35 — LIST sorszám nélkül
POKE 622,25 — LIST sorszám visszakapcsolása
POKE 816,157 — SAVE letiltás

Programba építve:
POKE 19,1 — INPUT kérdőjel ki
POKE 19,0 — INPUT kérdőjel be
POKE 1344,64 — Ismétlőbillentyűk ki

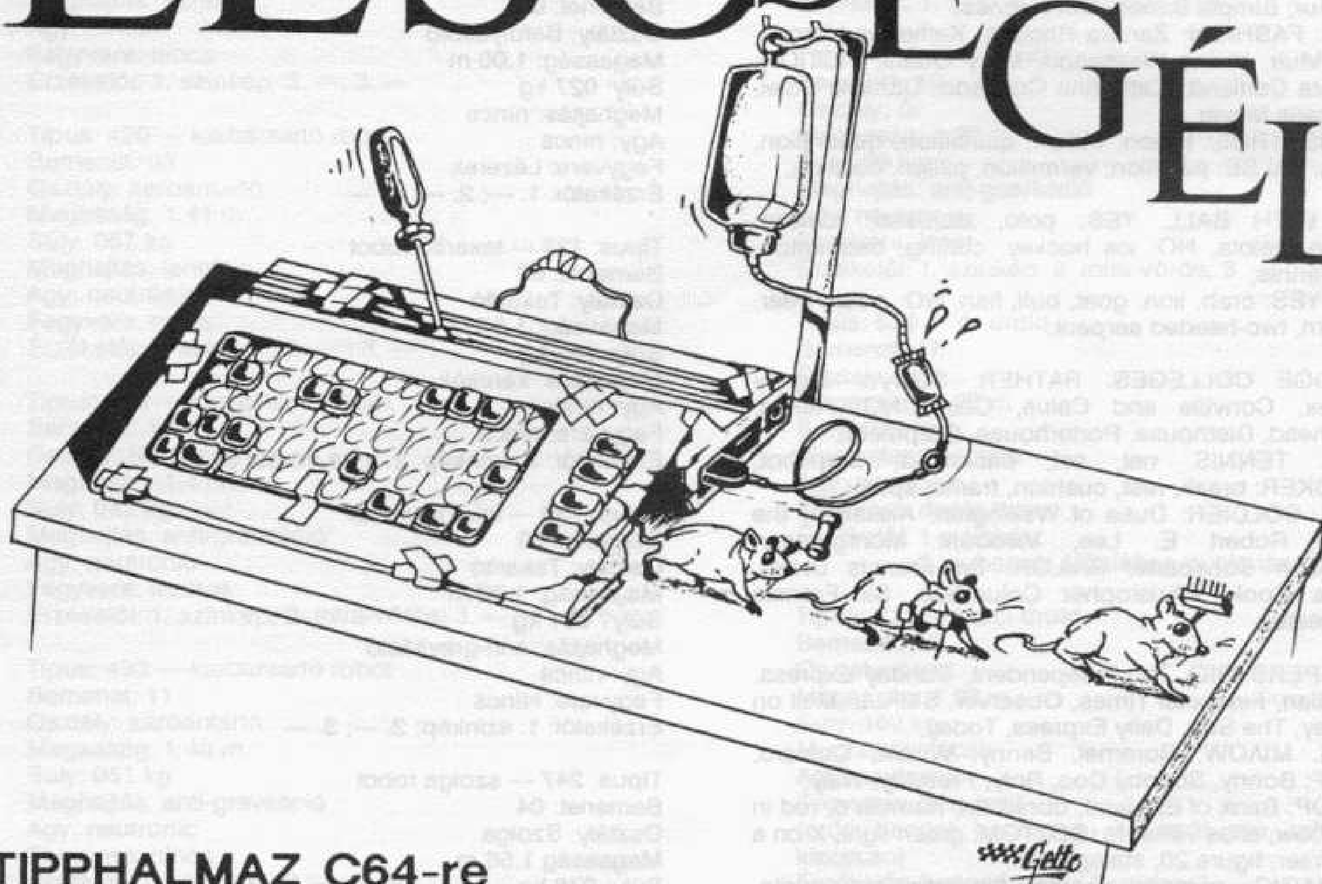
• Széplaki András, Debrecen

PLUSI ELSŐSEGÉLY

BLOW — *ROTHMANS, DUNHILL, GAULOISES.*
CASTLE MASTER: végtelen energiához egyszerre "**CHEAT**".
CIRCUIT — *öt pályánként* ad kódokat: SOPA, DISC, BUGG, BRUD, SUPA, BORG, HAWK, DUKE, SHIT, LAME, FULL, COKE, RAAP, ZZAP, BURK, BEER, BLOD, SLUT, SLUT (megint!), ADSR
COLORBUSTER — *öt pályánként* ad kódot: 05 - EASY LAMER; 10 - ASSINGKADE; 15 - NEVERMIND+space; 20 - KURVAANYAD; 25 - ROKA UGRIK; 30 - PAULAABDUL; 35 - DEKAS GECI; 40 - TERMINATOR; 45 - IMPOSSIBLE; 50 - INVICIBLE
DIAMENTY — *az első 50* kód, ami C64-ree **is** jó: FLWDHII, OMTFJUY, INAGKYR, UBSMLTW, YUDJMRA, TCFKNED, RXGLBWG, EZHMVTJ, WAJNCAL, TTKBXSN, AWLVZDV, SSMCAFX, DDNXTGA, FEBZWHW, GRVASJD, MFCTDKR, JGXWELL, KTZSRMN, LYADFNV, MHTEGBX, NJWRTVA, BUSFYCW, VADGHXD, CBETJZK, XCRYUAG, ZDFHATT, AEGJBWJ, TFTUCSA, WGTADDC, SHHBEEE, DIJCFRG, EJUDGFI, RKAEHGG, GMCGJYJ, TNDHKHA, YOEILJC, HPFJMUE, JRGKNAG, URMLOBI, ASIMPCK, BTJNROM, CUKOREO, DULPSFR, EWMRTGS, FXNRUMU, GYOSVIW, HZDTWJY, IERUXKK, JNRVYLM...
DIZZY III.: *címképnél* egyszerűen csak 'Y'-t, *örökéletet* ad.
DIZZY VI. — Prince Of Yolk Folk: az *intro után, a kipakolásnál* szintén 'Y'-t kell nyomni, *örökélet és végtelen energia*...
LOGY — introban begépelni: *Láma*.
KARATEKA: *a második* pályától ha meghalunk és kiírja, hogy "THE END", akkor csak egyet "spákoljunk" *(space)*; újrakezdés.
NIBBLY'92 — *RATT version*: a '£' megnyomásával pályaváltás, intróban: *GURIGA*.
PUZZLE SHUFFLE: *egyszerre* kell lenyomni a "**VODKA**" betűit.
SPEEDBALL 2.: töltsük be monitorból a kimentett állást, SAVESPEED, ami CC00-CD61-ig tart. CC17-CC77 ig vannak a karakterek infoi, ezeket célszerű FF-re átírni. Majd egy üres lemezre mentsük ki:
S"SAVESPEED",08,CC00,CD61 [RETURN].
STONE AGE — *"pár"* pályakódja: BONIDO, SIDULA, BIFISI, LOVUHO, BADEBA, LUFIDO, HAVULU, LODISE, HIFUHI, DIVOBI, HEDIDA, DAFALI, HUVESU, DADOHA, SOFODO, DIVIDE, SIDABI, BEFEDO, SAVOLI, BUDUSU, LIFOHU, BOVIBE, LIDADA, BIFALO, LEVUSA, HADOHI, LUFIBO, HIVADA, DODALO, HIFUSE, DIVEHE, SEDIBI, DUFUDI, SUVIBU, DIDUDI, SOFELU, BIVISA, SEDUHO, BEFIBE, LUVUDI, BUDOLO, LIFISA, LIDEBU, HEFODE, DEVOLI, HUDISO, DUFAHA, HIVEBI, DADODU, SIFUBA, DEVODO, SEDILE, BUFASE, SUVAHI, BIDUBI, LAFODU, BIVILI, LEDASU, BOFAHA...

A tippeket beküldték:
BAG *(Arló)*, **Molnár Balázs, PROKY** *(Bp.)*

ELSŐSEGÉLY



TIPPHALMAZ C64-re

AZTEC TOMB (Megoldás):

GO LADDER, GET CHEST, D, S, W, EXAMINE BED, OPEN DRAWER, EXAMINE DRAWER, GET KEY, GO TRAPDOOR, GET CLOAK, WEAR CLOAK, EXAMINE CELLAR, GET KEY, U, EXAMINE HALL, OPEN DOOR, GET JAR, GO DOOR, S, E, EXAMINE POOL, DROP KEY, GET FISH, CATCH FISH, GET KEY, EXAMINE FISH, FILL JAR, REMOVE CLOAK, W, N, OPEN CHEST, DROP CHEST, DROP KEY, DROP KEY, GET SWORD, GET ROPE, CLIMB BUILDING, GET WOOD, D, S, THROW WOOD, GO BRIDGE, S, GET MOUSE, N, W, THROW CLOAK, GO GATE, GET CLOAK, WATER PLANT, FILL JAR, WATER PLANT, DROP JAR, CLIMB BEANSTORK, THROW MOUSE, GO PATH, GO VALLEY, S, THROW ROPE, CLIMB ROPE, GIVE CLOAK, GET BOX, OPEN BOX, DROP BOX, GET MAP, LOOK MAP, D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT, EXAMINE BOAT, GO CABIN, GET TORCH, GO HATCH, N, SAIL ISLAND, GO HOLE, LIGHT TORCH, GET JACKET, U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S, WEAR JACKET, JUMP OVER CLIFF, SWIM, GO BEACH, REMOVE JACKET, GO FOREST, N, CLIMB STATUE, GET DIAMOND, D, E, EXAMINE WAL, INSERT DIAMOND, GO PASSAGE, LIGHT TORCH

CARRIER COMMAND kódok:

7-1-7-BEING, 7-3-6-ONLY, 14-1-11-MAP, 14-2-1-NEXT, 16-1-2-BASE, 17-2-5-LOSES, 17-4-10-VIA, 20-2-7-CORE, 21-3-7-HIGH,. 22-4-13-YOUR, 28-1-4-TOP, 28-2-2-TURRET, 29-3-3-FAR, 32-2-3-EVENT, 33-3-2-MAIN, 33-3-19-DRONES, 33-5-14-SITE, 35-2-18-TIME, 35-4-7-SELECT, 36-4-2-STOP, 39-3-7-WILL, 41-2-7-WITH, 43-2-3-EITHER, 44-1-21-WEAPONRY, 44-6-13-CYCLE, 51-2-7-LIMIT, 53-2-2-LAND, 55-1-2-MAIN, 60-2-6-ABLE

EVERY SECOND COUNTS (válaszok):

GENTLEMEN'S TROUSERS. YES: pants, strides, kecks, bags, NO: trollies, sloops, grippers, poopers, goofers.
REAL HATS. YES: sombrero, pork pie, opera, bobble, NO: batshman, humbug,
CHINESE YEARS. YES: rat, dragon, pig, rabbit, monkey, NO: squid, platypus, duck, gerbil,
PARTS OF HORSE. YES: hock, dock, fetlock, croud, poll, withers, NO: wedlock, dressage, futlock,
BRIDGES OVER THAMES. YES: Hungerford, Battlersea, Waterloo, Thames, Chelsea, Tower, NO:Knightsbridge, Trafalgar, Soho,
JACK. YES: Nicholson, Nicklaus, Train, Jones, NO: O'Behan, Frost, Pot, Daw,
PHOTOGRAPHERS. YES: David Bailley, Cecil Beaton, Lord Snowden, Lord Litchfield, Terence Donovan, NO: Cecil Parkinson, LordDunsnapping, Luigi Paparazzi, Prince Willcome
MAGNIFICENT SEVEN. YES: Charles Bronson, Horst Bucholz, Steve McQueen, Robert Vaughn, James Coburn, NO: Clint Eastwood, James Garner, Lorne Greene, Clint Walker,
CARTOONS. YES: Tom and Jerry, Yogi Bear, Texas Pete, Wimpy, Barney Rubble, NO: Sooty, Bill and Ben, Gordon Gopher, Andy Pandy,
FAMOUS. YORKS: Paul Daniels, Harold Wilson, Fred Tauman, LANCS: George Formby, Eric Morecampe, Russell Marty, Jimmy Clitherge, Les Dawson, Bernard Cribbins,

FAMOUS. YUP: Boxcar Willie, Billie Jo Spears, Willie Nelson, Rattlesnake Annie, NOPE: Billy Tworivers, The Sobb Sisters, Hank Marvin, Crystal Ball,
FAMOUS. FACT: Alfred the Great, Sitting Bull, Molotov, John O'Groats, Captain Kidd, FICTION: John Bull, Ben Hur, Simple Simon, Davy Jones,
FAMOUS. FASHION: Zandra Rhodes, Katherine Harnett, Jean Muir, Vivine Westwood, Mary Quant, FICTION: Barbara Cartland, Catherine Cookson, Danielle Steel, Georgette Meyer,
NUMBERS. TRUE: billion, trillion, quintillion, quadrillion, gillion, FALSE: pavillion, vermillion, pillion, cotillion,

GAMES WITH BALL. YES: polo, lacrosse, roulette, hurling, pelota, NO: ice hockey, curling, badminton, deck tennis,
ZODIAC. YES: crab, lion, goat, bull, fish, NO: swan, bear, unicorn, two-headed serpent,

CAMBRIDGE COLLEGES. RATHER: Selwyn, Sidney Sussex, Conville and Caius, Clare, NO: Austin, Snobhead, Diethouse, Porterhouse, Garpulers,
USE IN. TENNIS: net, set, backhand, dropshot, SNOOKER: break, rest, cushion, frame, spider,
FAMOUS. SOLDIER: Duke of Wellington, Alexander the Great, Robert E. Lee, Viscount Montgomery, Napoleon Bonaparte, SAILOR: Sir Francis Drake, James Cook, Christopher Columbus, Sir Francis Chichester,

NEWSPAPERS. BIG: The Independent, Sunday Express, Guardian, Financial Times, Observer, SMALL: Mail on Sunday, The Sun, Daily Express, Today,
ANIMALS. MIAOW: Rommel, Benny, Willow, Custard, WOOF: Bonny, Scooby Doo, Roly, Freeway, Willy,
IS ON. TOP: Bank of England, dorsal fin, number 5, red in a rainbow, atlas vertebra, BOTTOM: green light, X on a typewriter, figure 20, stalagmites,
IT IS. MAGIC: nymph, gnome, flibbertgibbet, sprite, goblin, TRAGIC: trollop, gossamer, gobbledecook, nobble gobble,
CREATURE. BITE: flea, asp, tarantula, mosquito, STING: hornet, jellyfish, stonefish, sea urchin, scorpion,
BINGO NICKNAMES. TRUE: Key of the door - 21, Two little ducks -22, Doctor's Orders -9, Unlucky for some - 13, FALSE: 4 and 9 - The Brington line, 6 and 2 - Clickety duck, Look after yourself -1, Don't be late -88, Top of the sop -99
REPLACE. MIAOW: Curiosity killed the M, Like a M on hot bricks, Like a M on hot tin roof, The M's pyjamas, A M may look at a king, WOOF: Every W has its days, Give a W a bad name, In the W house, Love me love my W,
FAMOUS. BRITISH: Eurythmics, Simple Minds, Billy Ocean, Dire Straits, YANK: Earth, Wind and Fire, Prince, Tina Turner, Commodores, Lindisfarne
MASTERS AND SERVANTS. TRUE: Man Friday - Robinson Crusoe, Hudson - Sherlock Holmes, Lancelot Gobbo - Shylock, Brabinger - Audrey F. Hamilton, Hudson - Lord O'Bellamy, FALSE: Jeeves - Lord Brideshead, Malvolio - Othello, Sam Weller - David Copperfield,
Egyebek: 1. Abbreviation: Missouri, 2. Alex Foley: Eddie Murphy, 3. Am state (woman's name): Maryland, 4.Atlanta: Georgia, 5. Chemistry: zinc, 6.Dominoes:28, 7. England: Devon, 8.Football 86 third: France, 9. Genesis: 1977, 10. Gold medalist: Berlin,11. Golden girls: ?, 12: Italy: Venice, 13. LP "1999":Prince, 14. LP "Off the Wall": Michael Jackson, 15.Men at Work: Australlian, 16. Poker:Green, 17. Saint Anton: Austria, 18.South Am country: Columbia, 19.Sport:30, 20. Summer Olympic Games 84: Los Angeles, 21. The Day of the Jackal: Edward Fox, 22. Winter Olympic Games 84:Yugoslavia

PARADROID

Robotok

Típus: 001 — befolyásoló
Bemenet: 01
Osztály: Befolyásoló
Magasság: 1.00 m
Súly: 027 kg
Meghajtás: nincs
Agy: nincs
Fegyvere: Lézerek
Érzékelői: 1. —; 2. —; 3. —

Típus: 123 — takarító robot
Bemenet: 02
Osztály: Takarító
Magasság: 1.37 m
Súly: 085 kg
Meghajtás: kerekek
Agy: nincs
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 139 — takarító robot
Bemenet: 03
Osztály: Takarító
Magasság: 1.22 m
Súly? 061 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: nincs
Fegyvere: Nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 247 — szolga robot
Bemenet: 04
Osztály: Szolga
Magasság 1.56 m
Súly: 078 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 249 — szolga robot
Bemenet: 05
Osztály: szolga
Magasság: 1.63 m
Súly: 083 kg
Meghajtás: pedál
Agy: neutronic
Fegyvere: Nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 296 — szolga robot
Bemenet: 06
Osztály: szolga
Magasság: 1.20 m
Súly: 047 kg
Meghajtás: lánctalp
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 302 — futár robot
Bemenet: 07
Osztály: futár
Magasság: 1.07 m
Súly: 023
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: nincs
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 329 — futár robot
Bemenet: 08
Osztály: futár
Magasság: 1.07 m
Súly: 031 kg
Meghajtás: kerekek
Agy: nincs
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 420 — karbantartó robot
Bemenet: 09
Osztály: karbantartó
Magasság: 1.41 m
Súly: 057 kg
Meghajtás: lánctalpak
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 476 — karbantartó robot
Bemenet: 10
Osztály: Karbantartó
Magasság: 1.41 m
Súly: 042 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: lézerek
Érzékelői: 1. színkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 493 — karbantartó robot
Bemenet: 11
Osztály: karbantartó
Magasság: 1.48 m
Súly: 051 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 516 — legénységi droid
Bemenet: 12
Osztály: legénységi
Magasság: 1.57 m
Súly: 074 kg
Meghajtás: láb
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 571 — legénységi droid
Bemenet: 13
Osztály; legénységi
Magasság: 1.76 m
Súly: 062 kg
Meghajtás: lábak
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 598 — legénységi droid
Bemenet: 14
Osztály; legénységi
Magasság: 1.72 m
Súly: 093 kg
Meghajtás: lábak
Agy: neutronic
Fegyvere: nincs
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 614 — őr droid
Bemenet: 15
Osztály: őr
Magasság: 1.93 m
Súly: 121 kg
Meghajtás: lábak
Agy: neutronic
Fegyvere: lézerkarabély
Érzékelői: 1. színkép; 2. subsonic; 3. —

Típus: 615 — őr droid
Bemenet: 16
Osztály: őr
Magasság: 1.20 m
Súly: 29 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: laser
Érzékelői: 1. színkép; 2. infra-vörös; 3. —

Típus: 629 — őr droid
Bemenet: 17
Osztály: őr
Magasság: 1.09 m
Súly: 059 kg
Meghajtás: lánctalp
Agy: neutronic
Fegyvere: dupla lézer
Érzékelői: 1. színkép;
2. subsonic (általában dupla lézert jelent); 3. —

Típus: 711 — harci droid
Bemenet: 18
Osztály: harci
Magasság: 1.93 m
Súly: 102 kg
Meghajtás: lábak
Agy: neutronic
Fegyvere: dirsuptor
(erős hangot bocsájt ki és ettől sok robot és droid kipurcan)
Érzékelői: 1 végső hang; 2. radar; 3. —

Típus: 742 — harci droid
Bemenet: 19
Osztály: harci
Magasság: 1.87 m
Súly: 140 kg
Meghajtás: láb
Agy.- Neutronic
Fegyvere: disrubtor
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 751 — harci droid
Bemenet: 20
Osztály: harci
Magasság: 1.93 m
Súly: 227 kg
Meghajtás: lábak
Agy. neutronic
Fegyvere: lézer
Érzékelői: 1. színkép; 2. —; 3. —

Típus: 821 — biztonsági droid
Bemenet: 21
Osztály: biztonsági
Magasság: 1.00 m
Súly: 028 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: dupla lézer
Érzékelői: 1. színképé 2. radaré 3. infra-vörös

Típus: 834 — biztonsági droid
Bemenet: 22
Osztály: biztonsági
Magasság: 1,10 m
Súly: 034 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: neutronic
Fegyvere: lézer
Érzékelői: 1. színkép; 2. radar; 3. —

Típus: 883 — biztonsági droid
Bemenet: 23
Osztály: biztonsági
Magasság: 1,63 m
Súly: 179 kg
Meghajtás: kerekek
Agy: neutronic
Fegyvere: exterminator ugyanaz mint a lézer
Érzékelői: 1. színkép; 2. radar; 3. —

Típus: 999 — parancsnoki egység
Bemenet: 24
Osztály: parancsnok
Magasság: 1,87 m
Súly: 162 kg
Meghajtás: anti-gravitáció
Agy: primode (legjobb agy!!!)
Fegyvere: dupla lézer
Érzékelői: 1. infra-vörös; 2. radar; 3. subsonic

SPY TREK (megoldás):

EXAMINE INSIDE POCKETS, PUSH LIB, DRAW CURTAINS, TAKE PILL, TAKE WALLET, EXAMINE WALLET, TALK TO DRIVER, SWALLOW PILL, OPEN BRIEFCASE, TAKE BEARD, WEAR BEARD, TAKE WIG, WEAR WIG, EXAMINE GRATING, GO INTO HOLE, W, READ SIGN, PRESS BUTTON, E, E, SIT BELT, EXAMINE TRAMP, READ SIGN, GIVE COIN (7x), TAKE KEY, TAKE UMBRELLA, E, BUY CRISPS, SAY UNYON, TAKE PACKET, OPEN PACKET, TAKE PASSPORT, TAKE ONION, W, N, N, SHOW PASSPORT, N, ENTER PLANE, W, OPEN DRAWER, TAKE KNIFE, E, E, PEEL ONION, W, LEAVE PLANE, N, W, EXAMINE BOARD, ENTER TAXI, SAY TOWER, LISTEN GUIDE, UNLOCK GATE, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, CLIMB TOWER, ENTER BALLOON, U, GET SPADE, ENTER CAR, PULL LEVER, E, DIG, TAKE ROD, THROW HOOK OVER CABLE, SLIDE DOWN CABLE, CAST LINE, TAKE FISH, W, FEED CAT, TAKE SKIS, E, S, U, ENTER CAR, PULL LEVER, E, E, DROP SKIS, ENTER COACH, E, E, EXAMINE TABLE, TAKE TABLECLOTH, W, ASK WOMAN TO MAKE HABIT, TAKE HABIT, W, U, U, READ PLAQUE, WEAR HABIT, ENTER GATE, W, TAKE CHOPPER, E, CUT GOALPOSTS, TAKE POLE, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, TAKE DOLL, W, W, JUMP, N, U, U, ENTER GATE, E, GIVE DOLL TO GIRL, TAKE BIBLE, W, S, D, D, S, ENTER GONDOLA, E, E, READ BIBLE, TURN STONE, ENTER PASSAGE, TAKE CANDLE, EXAMINE GIRL, ASK GIRL TO LIGHT CANDLE, TAKE CANDLE, ENTER PASSAGE, W, PULL BRICK

• Izsóf András / DoT (Molnár Zsolt)

TIPPHALMAZ Amigára

Addams Family: kódok:

&1Y1M, ?1J14, ?ZR1K, VZ£K£, VGJ1Y, VLKKV

Air Support: pályakódok:

2-O2P6QBHA819J1, 3-OVPHQBHA819J1, 4-O6PPQBHA819J9, 5-PJOXQBHE819J9, 6-PLO6QBHM819JO, 7-NFOHQBH3819JO, 8-BHOPQBH3819LO, 9-BBNXQBF38A9PO, 10-BBN6QBF3819HO, 11-BHNHQBN3819HO, 12-BJNPQBN3816HO, 13-BLMXQAN3814HO, 14-CFM6QCN381VHO, 15-AHMHQCN381VHO, 16-EBMPQKN381VHO. **(Sajnos nem tudtuk biztosan, hol van nulla, ill. O betű. Kénytelenek lesztek némelyiket kétszer is beírni. Sorry — DoT)**

Alien Breed Special Edition

A kódokat a számítógépekben kell beírni! 2. XXDFA, 4. RTHAA, 6. LAEEA, 8. UYTTA, 10. PPEAB.

Battle Isle — Moon of Chromos

Amik még nem voltak: **(Most azt, hogy melyik kód melyik pálya, nem tudom, mert két táblázat is van, és egymáshoz képest eggyel el vannak tolódva, sorry — DoT)**, SYNOM, LUPOS, SONNE, SOTEX, RASEN, FISCH, EBTON, KABEL, SYTAX, DIONE. Néhány kódot csak két játékos használhat.

Chaos Engine

2.világ: SN40HDN4836D, 3. világ: 8HBFCP98R3J0, 4.világ: Z3R30TSW0L67

Chrome

1-START, 2-TRUTH, 3-YELLY, 4-STORY, 5-CLOUD, 6-MOUSE, 7-HUMAN, 8-FLOOR, 9-PAPER, 10-EARTH, 11-SPACE, 12-GENAM, 13-APPLE, 14-JUICE, 15-CHESS, 16-WORLD, 17-AUDIO, 18-LOGIC, 19-TITLE, 20-VENUS

Deuteros

Miközben nagyban játszunk, szakítsunk időt egy '**SHIFT+C**' megnyomására is, majd pillantsunk bele a "sátor-menübe".

Dynablaster: "néhány" pályakód a "blasztereseknek".

1.1 UKCLMNKT / 1.2 MUFWLNCC / 1.3 UAOWOJEU / 1.4 UAYKOSEN / 1.5 UAYKLIEN / 1.6 UAOKLIEN / 1.7 UAOKLSEU / 2.1 UKBZWGVG / 2.2 MUFEESCN / 2.3 UAOKTVEU / 2.4 UAYKTOEE / 2.5 UAYKTEEA / 2.6 UAOKTEE / 2.7 MUREEOVL / 3.1 UAWKOVRH / 3.2 UAEKOVRR / 3.3 MURCLEVU / 3.4 MUKCLICS / 3.5 UAWVIORL / 3.6 UAEVIORC / 3.7 UKAHMBSZ / 3.8 UKBHPGVA / 4.1 MUKCNNGS / 4.2 MUFCNWRV / 4.3 UAEVQQGH / 4.4 UAYVBSZR / 4.5 MUWCNLKL / 4.6 UKAHNMUS / 4.7 UAEVQSGH / 4.8 UAYVTJZT / 5.1 MUWCONKU / 5.2 UAEVOQGC / 5.3 UAEVOJGL / 5.4 UAWVOIGC / 5.5 UKLHJMUP / 5.6 UAEVLIGR / 5.7 UKAHJTUP / 6.1 UAWVPGH / 6.2 UKKZEGLY / 6.3 UACKQVGL / 6.4 UAHKBEZC / 6.5 UARKQOGL / 6.6 UACKQOGL / 6.7 UACKQEGL / 7.1 UARKIVGL / 7.2 UACKIPGR / 7.3 UACKGVGH / 7.4 MUWELQHL / 7.5 UARKGOGH / 7.6 UACKGOGR / 7.7 UACKGEGH / 7.8 MUWELJHH / 8.1 UKVOELVP / 8.2 UKKOSLVY / 8.3 UACFVQRL / 8.4 UKVOSTVV / 8.5 MUYEETVU / 8.6 VACFVIRC / 8.7 MUHEEBVU.

Eye of the Beholder 2.

A karakterek tuningolása: Ha betöltjük a kimentett állást valamilyen szektorszerkesztőbe, akkor át lehet írni a tulajdonságokat. Az első név a 22-32. byte-on van (decimálisan) Str:33-34.byte, Str%:23-36.byte, Int: 37-38.byte, Wis:39-40.byte, Dex:41-42.byte, Con:43-44.byte,Cha: 45-46.byte, HP: 48-49., 50-51.byte (2-2 byte), Experience: 63-65.byte. Ha megemeljük az Exp-t, akkor majd harc közben addig fog szintet lépni a karakter, amíg az Exp engedi, de ebben a részben csak a 13.szintig enged lépni a program. Egy helyen el lehet akadni: ott, ahol a padlón két Crimson gyűrű csúszkál. Mielőtt megpróbálnánk felvenni, álljunk meg előtte és mentsünk állást. Ezután töltsünk be egy file-kezelőt, és másoljuk le a 4-es lemezt, majd az átmásolt példányon töröljük le a LEVEL15.SAM file-t. A RAM-ba másoljuk le a LEVEL16.SAM file-t, majd ezt ott nevezzük át LEVEL15.SAM-ra és ezt a file-t másoljuk vissza a berhelt lemezre. Ezután töltsük vissza az állást, de amikor a 4.lemezt kéri, akkor a "megpreparált" lemezt tegyük be! Egyszer nem fogja ezt a lemezt elfogadni, akkor már betehetjük az eredeti lemezt. Így most már fel tudjuk venni a gyűrűket. Miután ezt megtettük, mentsünk állást, és töltsük vissza az eredeti 4.lemezzel és most már lehet folytatni a játékot.

Hägar: kódok:

2-FEAFGN, 3-JVSAMK, 4-ASGAPQ, 5-UWFXPZ, 6-FSXRIC, 7-DYAETG, 8-WFZILD

Last Ninja 3: kódok:

2-IMED, 3-URTI, 4-BASD, 5-NUOS, 6-REOO

Mega lo Mania

Itt egy csomó kód mind a négy ellenfélnél. A kódok az 1-es korszakoknál kezdődnek, s a "mészárlás anyjánál" végződnek.

Ellenfél: MADCAP

kor	kód
1.	IUIAZXFIWMB
2.	GZIARZLIWMX
3.	MKIAVZLXXSJ
4.	KPIANBSXXSF
5.	QAIADAMYXSL
6.	OFIAVBSYXSH
7.	UQHAZBSJTAT
8.	SVHARDYJTAP
9.	SHKAFZFMWMJ
10.	JGLANDPHOSY

Ellenfél: SCARLET

kor	kód
1.	OVIAYASIWMC
2.	MAJAQCYIWMY
3.	SLIAUCYXXSK
4.	QQIAIYFXXSG
5.	WBIACDYYXSM
6.	UGIAQYFYXSI
7.	ASHAUYFJTAU
8.	YWHAMAMJTAQ
9.	YIKAECSMWMK
10.	PHLAOUOKOSG

Ellenfél: CAESAR

kor	kód
1.	UWIANCYIWMD
2.	SBJABYFIWMZ
3.	YMIAFYFXXSL
4.	WRIAXZLXXSH
5.	CDIANYFYXSN
6.	AIIAFAMYXSJ
7.	GTHAJAMJTAV
8.	EYHABCSJTAR
9.	EKKAWDYMWMQ
10.	CPKATCSETGF

Ellenfél: OBERON

kor	kód
1.	CTIAOCYIWMA
2.	AYIACYFIWMW
3.	GJIAGYFXXSI
4.	EOIAYZLXXSE
5.	KZHAOYFYXSK
6.	IEIAGAMYXSG
7.	OPHAKAMJTAS
8.	MUHACCSJTAO
9.	MGKAUDYANMY
10.	KLKAIZFODMW

Populous 2.

Nike után a következő istenek vannak: Demeter, Hebe, Eilethya, Metis, Aphrodite, Eos, Selene, Helious, Styx, Hyperion, Artemist, Athena, Apollo, Hephaestus. **Pályakódok**: Uptiad (301), Heumak (333), Fehe (366), Neuxak (403), Peneat (432), Quho (464), Ccpeaf (501), Mmtt (534), Unve (555), Ugld (590), Erimad (626), Lengaf (655), Piunad (696), Aaer (705)...

Psyborg

2-1610,3-1510,4-1710, Krypton:1-7564, 2-5027, 3-5269, 4-7235, 5-4794, Kalgan: 1-0413, 2-9411, 3-6855, 4-9591, 5-4269, Zorgon: 1-4640, 2-4412, 3-2436, 4-3883, 5-5564, 6-1902, Terminus: 1-0722, 2-4464, 3-9802, 4-9972, 5-2937, 6-5805, Trantor: 1-6619, 2-7627, 3-6765, 4-0218, 5-9336, 6-3704, 7-4970, Sol: 1-3610, 2-2349, 3-3482, 4-2636, 5-7292, 6-2022, 7-4425

Rodland

Ez a végtelen credit cheat sajnos csak 2 player-módban működik. A highscore táblába írjuk be, hogy "CHEDDAS".

Sarakon: szintkódok:

Amiga: 15-LUNKWILL, 30-VRANX
C64: 15-BUSTERS, 30-MADNESS

• **Fazekas László, Érd / Egri Csaba, Dunaújváros**

TIPPHALMAZ PC-re

DARKSEED

Tárgyak:

1791.byte (3.sector 255.byte) Tárgyak száma
1792.byte-tól (3.sector 256.byte-tól) Tárgyak

Könyvtárjegy	LIBRARY CARD	0A
Alaprajz	BLUEPRINT	22
FeszítUvas	CROWBAR	05
Kesztyű	GLOVES	0E
Kötél	ROPE	17

Napló	JOURNAL	06
Pénz	MONEY	08
Whisky	SCOTCH	07
Névjegykártya	BUSINESS CARD	12
Hajt®	BOBBY PIN	0B
Papírcetli	JOURNAL SCRAP	0C
	GRAVE JOURNAL SCRAP	10
Órakulcs	CLOCK KEY	0D
Tükördarab	MIRROR SHARD	0F
Távcső	BINOCULARS	10
Ásó	SHOVEL	11
Bádogpohár	TIN CUP	29
Kutya botja	STICK	13
Láthatatlanság	HEADBAND	15

Ez nem tabletta, hanem hajpánt; a hatása tabletta 4 képernyőváltásig tart.

Mikrofilm	MICROF. CARD	18
Kő	LOOSE ROCK	19
Slusszkulcs	CAR KEYS	1A
Baltanyél	AXE HANDLE	14
Kalapács	HAMMER	1B
3 lemez ikon		04

Ez jelképezi a lemezm®veleteket. Akárhova betehetjük a tárgyak közé (többet is), és tényleg m®ködik !!!

EYE OF THE BEHOLDER 1.

Átírható adatok:

Az adatok a karakter nevének a kezdetétől számítanak!
[]-ben az ajánlott érték
—1 A karakter állapota [01]

	01	él és virul
	03	POISONED
	05	PARALYZED
0	Név	
11,13	Jelenlegi STR [12,64]	
12,14	Max STR [12,64]	
15,17,19,21,23	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]	
16,18,20,22,24	Max. INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]	
25	Jelenlegi HP	
26	Max HP	
27	AC [80]	
28	Kezek állapota [00]	
	00	2 szabad
	01	Bal kéz szabad
	02	Jobb kéz szabad
	03	0 szabad
29	Fajok és nemek [02, vagy 06]	
	00	Human Male
	01	Human Female
	02	Elf Male
	03	Elf Female
	06	Dwarf Male
	07	Dwarf Female
30	Osztály	
	00	Fighter
	01	Ranger
	02	Paladin
	03	Mage
	04	Cleric
	05	Thief
31	Lawful Good-Chaotic Evil [00]	
32	Arckép	
	FF	Anya
	FE	Beohram
	FD	Kirath
	FC	Ileria
	FB	Tyrra
	FA	Tod Uphill
	F9	Taghor
	F8	Dohrum
	F7	???
	F6	Invisibility
33	Food [FF]	
34	1. osztály szintje	
35-36	2., 3. osztály szintje	
37-38	1. osztály max EP-je	
39-40	1. osztály jelenlegi EP-je	
41-48	2., 3. osztály EP-jei	
115-6	Jobbkézben levő tárgy	
117-8	Balkézben levő tárgy	
119-146	Tárgyak a hátizsákban	
148	Nyilak száma	
149-150	Páncélzat	
151-2	Csuklópánt	
153-4	Sisak	
155-6	Nyaklánc, Medál	
157-8	Csizma	
159-160	1. tárgy a bőrövön	
161-4	2., 3. tárgy a bőrövön	
165-6	1. gyűrű	
167-8	2. gyűrű	
223-229	Különböző varázslatok hatása alatti kijelzések (piros, sárga, vegyes keretek)	
231	HP ütés rajtunk	
232	HP ütés a jobbkézzel	
233	HP ütés a balkézzel	

Fontosabb tárgyak:

0600	LOCK PICKS
0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1A00	A. DART
1F00	PALADIN HOLY SYMBOL
2000	WAND OF SILIVIAS
2B00	DWARF HELMET
2D00	A. LONGSWORD
3100	Speciális tőrök
7000	Speciális tőrök
5001	Speciális tőrök
3300	ORB OF POWER
3800	FANCY ROBE
3A00	I. ROCK
3B00	Mage scroll of DETECT MAGIC mostantól M
3C00	SPEAR
3E00	STONE MEDALLION
5500	BOW
5600	STONE DAGGER
5C00	SLING
8C00	DROW CLEAVER
8D00	STONE SCEPTER
9000	M FLAME ARROW
9600	DWARVEN KEY
9E00	STONE NECKLANCE
A000	M HASTE
A900	M DISPEL MAGIC
B200	M INVISIBILITY 10'
C200	M HOLD PERSON
C300	STONE RING
D000	MACE +3
D600	M FIREBALL
D700	CHIEFTAIN HALBERD
D900	NECKLANCE
E700	SLICE +3
E800	BREACERS
EA00	M FEAR
F100	M LIGHTNING BOLT
0101	NIGHT STALKER
0901	DROW BOOTS
0F01	M SHIELD
1101	PLATE MAIL OF BEAUTY
1201	FLAIL
1501	SCEPTER OF KINGLY MIGHT
1601	M ICE STORM
1B01	M STONESKIN

2501	M ARMOR
2601	SPIDER SHIELD
3601	STONE HOLY SYMBOL
3F01	M CONE OF COLD
4301	STONE ORB
4901	SLASHER +4
4C01	M HOLD MONSTER
5D01	SEVERIOUS
6001	SHORT SWORD
9301	POTION OF VITALITY
B101	POTION OF CURE POISON
B201	HOLY SYMBOL
BF01	M VAMPIRIC TOUCH
C001	Ahhoz képest, hogy micsoda, elég nagyokat sebez.
0E02	Akárcsak az előző, de ennek az ikonja már egy LONGSWORD
2F02	Szintén DAGGER ikonnal

Kulcsok:

1100	JEVELED
1300	BLUE GEM
5400	RED GEM
1400	SKULL
2200	GOLDEN
2C00	GREY
9900	DWARVEN
F000	DROW
F700	RUBY

Megjegyzések:

- Ha a felszerelések (pl.: páncél) helyére oda nem illő tárgyat rakunk, akkor a gép kiakad.
- A HP-t ne állítsuk maximumra(7F), mert szintlépéskor növekszik !
- Az AC szintén átfordulhat.
- A maximum szintek:
  - PALADIN - 0B
  - CLERIC - 0A
  - MAGE - 0B
- A FEAR varázslat tényleg elijeszti az ellenséget, de csak akkor, ha a szomszédos mezőn van. Használható a HOLD PERSON, MONSTER helyett.
- Ha egy karakter nevén megnyomjuk a jobb gombot, akkor kicserélhetjük egy másikkal (szintén jobb gomb a nevén).
- A Paladin tényleg varázsolhat!
- A Magical Vestment csökkenti a Paladin vagy a Cleric AC-jét.
- A Neutral Poison semlegesíti a mérgezést!

EYE OF THE BEHOLDER 2.

A FILE(!!!) kezdetétől:

00-18	Állásnév
21	Karakter állapota [01] (itt van kővédermedt is)
22-31	Karakter neve
33,35	Jelenlegi STR [12,64]
34,36	Max STR [12,64]
37,39,41,43,45	Jelenlegi INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
38,40,42,44,46	Max INT,WIS,DEX,CON,CHA [12]
48,47	Jelenlegi HP [7880]
50,49	Max HP [7880]
51	AC [86]
52	Kezek állapota [00]
53	Fajok, nemek [00 (FIGHTER), illetve 02 (MAGE)]
54	Osztályok 06 FIGHTER-CLERIC 0B THIEF-CLERIC 0E MAGE-CLERIC
55	Pártállás [00]
56	Arcképek FF Insal FIGYELEM: Ezt ne vállasszuk, mert a program azt hiszi, hogy tényleg bevettük a csapatba. FE Calandra FD ??? FC San-raal FB ??? FA ???
57	Food [FF]
58-60	Levels [max. 11]
61-72	EP-k
241-2	Jobbkéz
243-4	Balkéz
245-272	Hátizsák
273-4	Tegez
275-6	Páncél
277-8	Csuklópánt
279-280	Sisak
281-2	Medál, Nyaklánc
283-4	Csizma
285-90	3 tárgy a bőrövön
291-4	Gyűrűk
345-6,349	Különböző varázslatok hatása a karakteren
350	IMP. INVISIBILITY hatása alatt van a karakter
353	HP ütés rajtunk
354,5	HP ütés jobb, balkézzel

FIGYELEM!

Ha a tárgyakat beírjuk hozzánk, akkor a játékmezőből eltűnik az adott számú, mivel a játékmezőben nem lehet 2 azonos számú tárgy! Ez a kulcsoknál még nem baj, mivel ha kinyitjuk az ajtót, akkor a kulcs eltűnik, a program 'elfelejti', és csak az marad meg, hogy az ajtó nyitva van.

Tárgyak:

0700	SPELLBOOK
0800	CLERIC HOLY SYMBOL
1B00	PALADIN HOLY SYMBOL
2700	STONE GEM
2800	STONE DAGGER
2900	STONE SPHERE
2A00	STONE CROSS
2B00	STONE NECKLANCE
2F00	RING OF ADORNMENT
3700	TOME (SPELLBOOK)
3B00	TWO HANDED SWORD
4100	TUNING FORK
4900	MANTIS IDOL
4A00	POLISHED SHIELD
4C00	EYE OF TALON
4F00	TOOTH
5100	TALON'S TONGUE
5200	HILT OF TALON
5300	CRYSTAL HAMMER
5400	STARFIRE
5500	JHONAS' CLOAK
5600	CRIMSON RING
5900	RING OF PROTECTION
5B00	POLEARM (HALBARD)
5C00	SCEPTRE OF KINGLY MIGHT
5D00	KHELBEN'S COIN
5E00	COIN
5F00	AMULET OF LIFE
6100	STICKY PAPER (SPELLBOOK)
7100	M MAGIC MISSILE
7900	MACE 'THUMPER'
7B00	DAGGER 'YARGON'

7F00	MAGIC DUST
8300	AXE 'THE BAIT'
9800	HELMET
A400	M LIGHTNING BOLT
B100	DAGGER 'SA SHULL'
CE00	BREACERS OF PROTECTION
D000	M HASTE
DA00	GLASS SPHERE
E200	M DETECT MAGIC
E300	M SHOCKING GRASP
E400	M FIREBALL
E500	CLOAK "MOONSHADE"
F100	M REMOVE CURSE
F900	M TRUE SEEING
FA00	TALON
0001	M IMP. IDENTIFY
1C01	PALADIN HOLY SYMBOL
1F01	PLATE MAIL
2701	M INVISIBILITY
3C01	M BLUR
3D01	M DISPEL MAGIC
5A01	M DISINTEGRATE
6E01	HALBERD
7E01	M HOLD MONSTER
8301	M IMP. INVISIBILITY
8A01	M STONE TO FLESH
8F01	M ICE STORM
9001	BRAHAMA'S BOOTS
9701	AMULET OF RESURRECTION
9901	M WALL OF FORCE
9B01	M INVISIBILITY 10'
9D01	M FLESH TO STONE
A501	M CONE OF COLD
A801	MAPAJ
A901	THE SHALL REJOICE
AB01	STICKY PAPER (PARCHMENT)
AC01	M FEAR
BF01	NECKLANCE OF ADORNMENT
C201	RING OF FEATHER FALL
C301	RING OF ADORNMENT
E801	+3 DAGGER
E901	+2 DART
F901	LONG BOW
0002	Id. első rész C001-es tárgy

Kulcsok:

1100	GREY
1200	COPPER
1D00	SKULL
1E00	DARKMOON
2600	SPIDER
4000	BONE
4400	RED GEM
4500	GREEN GEM
4600	BLUE GEM
4700	PURPLE GEM
4800	MANTIS
4D00	CRYSTAL
4E00	SHELL
5000	CRIMSON
7700	NORTH WIND
9A00	EAST WIND
B900	WEST WIND
E000	SOUTH WIND
8001	SOUL GEM
8101	HEART GEM
8201	BODY GEM

Megjegyzések, Tippek:

- Ha az AC-t átírjuk, dobjuk el az összes páncélt, pajzsot, csuklópántot, és ne alkalmazzunk AC növelő varázslatot a karaktereken!
- Az első két karakter legyen FIGHTER-CLERIC kezükben TALON-nal, és SHORT SWORD-del. A következő 3 kar. osztálya MAGE-CLERIC kezükben 2 SPELL-BOOK-kal. Utolsónak legjobb a THIEF-CLERIC, hiszen, ha elég magas a THIEF szintje, akkor nem muszáj összeszedni az összes kulcsot. Így az összes karakter tud gyógyítani pihenéskor.
- Az egyik MAGE-zsel SCRIBE-oljuk az összes SCROLL-t, úgy hogy a PARTY-ban csak 1 SPELL-BOOK legyen. Ezután nézzük meg, hogy a SPELL-BOOK-nak mennyi a HEXDEC száma, majd írjuk be a többi varázslóhoz is. Így az összes MAGE tudni fogja az összes varázslatot. Hasonlóan járjunk el a CLERIC-ekkel is.
- Az előző három megjegyzés érvényes az első részre is!

INDY 4.: THE FATE OF ATLANTIS

IQ:

12.sector 378,377.byte

A parancsszavakat át lehet írni magyar nyelvűre, vagy bármi másra.

79.sector (Akkor, ha rögtön kimentjük az állást mihelyt megjelennek a parancsok.):

GIVE	PICK UP USE
OPEN	TALK TO PUSH
CLOSE	LOOK AT PULL

A parancsszavak előtt van egy byte, amelyik azt határozza meg, hogy a parancs(szövege) hanyadik helyen álljon.

VIGYÁZAT: A parancsokat csak felcserélni lehet.

Pl.: Felcseréljük a PICK UP és a LOOK AT parancsot. A csere csak akkor lesz "aktuális", ha az állást betöltjük.

Láthatjuk, hogy a parancsnevek felcserélődtek, de a parancsok értelme nem. (Terjesztés előtt érdemes átírni a parancsszavakat, ugyanis a legtöbb ember mihelyt megkap egy játékprogramot, azonnal betölti a kimentett állásokat (hogy megnézze, hogy milyen a program minősége).

További lehetőségek: Az I/O menüt is át lehet írni

54.sector (ld. előző pont sectorszámánál)

SAVE	(Ezt át lehet írni LOAD-ra)
LOAD	(Ezt pedig OK-ra)
PLAY	(Ezt QUIT-ra)
QUIT	(Ezt SAVE-re)

Megjegyzés:

Képzeld el hogy ki akarod menteni az állásodat, amit kb. már 2 órája nem mentettél ki. Megnyomod a SAVE-en (QUIT) a gombot erre kilép DOS-ba. Be akarod tölteni az állást, kijelölsz egy filenevet, erre a gép rámenti a mostani állást. Lehet hogy az VOLT a legfontosabb állásod. Játszani szeretnél tovább (OK), mire a gép kiadja a file-ok listáját. Te csak úgy kiválasztasz egyet (biztos kell a gépnek...), mire a program betölt egy állást a legjobb (memóriában lévő) állásodra. Ki akarsz lépni a játékból, mire tovább játszhatsz. Mivel te ki akarsz lépni, és úgy gondolod, hogy nem lehet, ezért megnyomod a RESET gombot, ami köztudottan rongálja a gépet. *ARE YOU SURE YOU WANT TO RESTART? (Y/N)*? (Ezt át lehet írni *ARE YOU SURE YOU WANT TO SAVE?*-re). *ARE YOU SURE YOU WANT TO QUIT? (Y/N)*? (Szintén).

Újabb megjegyzés: Ha a "(Y/N)" utáni Y-t átírjuk N-ra, akkor a gép megcseréli a két betű értelmét (Ha Y-t nyomunk, akkor nem lép ki, ha pedig N-t, akkor kilép.). Ez akkor jó, ha a szöveg marad úgy, ahogy volt. (Képzel(je el álmai autóját)d el, hogy valaki már a játék végénél tart, amikor véletlenül megnyomja az F8-at. Természetesen nem akarja újrakezdeni az egészet, amikor már itt jár a végén, és sietve (és óvatosan, hogy mellé ne nyomjon) megnyomja az N billentyűt.

Kimentett állása természetesen csak a játék közepétől (vagy még onnan se) van.

LAMERS

Ez nem egy leírás lesz, csak egy kis kedvcsináló a *Lamers* című stuffhoz. Ez a program egy paródia, bizonyára mindenki ismeri ihletőjét, a jó öreg ***Lemmings***-t. Itt a feladat éppen fordított: irtsuk ki szépen a lamereket, mielőtt eljutnának a számítógéphez. 4 fegyver áll rendelkezésünkre:

- **Machine gun**: gépfegyver, ha egymás után jönnek a lamerek, érdemes néhány sorozatot elküldeni
- **Bomb**: időzített bomba, jó nagyot robban
- **Mine**: akna, a rálépő lamerek se rontják tovább a monitort
- **Gun**: pisztoly, csak akkor használom, ha a lamer beszorult, a többit kinyírtam, ilyenkor megcélzom a lamer fejét...

A PAUSE ikon nyilvánvaló, akkor használatos, amikor hirtelen kedvünk támad meglátogatni lakásunk kisebb helyiségét. Ha a lamerek bizonyos százaléka elért a számítógépig, kezdhetjük elölről a pályát. Az utolsó szinten a lamerek is beindulnak, ezért gyorsan nyírjuk ki őket. Alul az OUT a pályán lévő lamerek számát, az IN a már a computernél lévő lamerek számát jelzi. Most tényleg poénból következzenek a pályakódok: 2-IRAGBAGDAD 3-AQUAFRESH 4-LUFTHANSA 5-OSLOTAXI 6-SUPERVGA 7-LEGO 8-MAZE 9-SCREWED 10-WARTIME.

LES MANLEY: LOST IN L.A.

TÁRGYAK:

Az adatok csak akkor helyesek, ha csak 1 karakter a kimentett állás neve! A tárgy akkor van nálunk, ha az adott byte-ra 05-öt írunk.

155.byte	LES MANLEY'S HAND
171.	BIG K CREDIT CARD
187	L.A. MAP
203	SPARE L.A. MAP
219	LAPTOP
251	DOS DISK
267	PORTFOLIO
283	PHOTO WITH LAFONDA
299	PHOTO WITH ARNOLD
315	PHOTO WITH MALADONNA
331	PASS (Mud Club-ba)
363	AXE
379	FILM CARTRIDGE
395	PIGEON SPOO (Madárszar)
411	CELLULAR PHONE
427	CONAN'S SWORD
443	LOIN CLOTH (Tarzan gatyája)
459	CUP O' DROOL
475	FLAMING TORCH
491	WAX PROSTHESIS
507	WHITE BITS OF WAX
523	DROPS OF WAX
539	RED BANDANNA (Levi's NyakkendŰ)
545	USE OBJECT (?)

KOORDINÁTÁK:

Vízszintes: 4,5.byte; Függőleges: 8,9.byte

WIZARDRY 7.

RANKINGS

Oszt.	1st lev.	2nd	3rd
FIGHTER	Journeyman	Warrior	Maraudergl.
MAGE	Conjurer	Warlock	Sorcerer
PRIEST	ACOLYTE	HEALER	CURATE
THIEF	ROGUE	TRICKSTER	HIWAYMAN
RANGER	WOODSMAN	SCOUT	ARCHER
ALCHEMIST	HERBALIST	PSYSICIAN	ADEPT
BARD	MINSTREL	CANTOR	SONNETEER
PSIONIC	PSYCHIC	SOOTHSAYER	VISIONIST
VALKYRIE	LANCER	WARRIOR	CAVALIER
BISHOP	FRIAR	VICAR	CANON
LORD	SQUIRE	GALLANT	KNIGHT
SAMURAI	BLADESMAN	SHUGENJA	HATAMOTO
MONK	INITIATE	BROTHER	DISCIPLE
NINJA	GENIN	EXECUTIONER	ASSASSIN

Oszt.	4th	5th
FIGHTER	Wordsman	Warlord
MAGE	Necromancer	Wizard
PRIEST	DRUID	HIGHPRIEST
THIEF	BUSHWALKER	PIRATE
RANGER	PATHFINDER	WEAPONEER
ALCHEMIST	SHAMANE	VOCATUR
BARD	TROUBADOR	POET
PSIONIC	ILLUSIONIST	MYSTIC
VALKYRIE	CHEVALIER	CHAMPION
BISHOP	MAGISTRATED	IOCESAN
LORD	CHEVALIER	PALADIN
SAMURAI	DAISHOMASTER	DAIMYO
MONK	APOSTLE	MASTER
NINJA	CHUNIN	MASTER

Oszt.	6th	7th
FIGHTER	Conquerer	Magician
MAGE	Magus	
PRIEST	PATRIARCH	SAINT
THIEF	MS.SHADOWS	GUILDMASTER
RANGER	OUTRIDER	RANGERLORD
ALCHEMIST	MS.ELIXER	SENCHANTER
BARD	MS.LUTES	MUSE
PSIONIC	ORACLE	PROPHET
VALKYRIE	HEROINE	OLYMPIAN
BISHOP	CARDINAL	PONTIFF
LORD	CRUSADER	MONARCH
SAMURAI	WARLORD	SHOGUN
MONK	IMMACULATE	GRANDMASTER
NINJA	JONIN	GRANDFATHER

TÁRGYAK

1 tárgy 12 byte-on helyezkedik el:

1st-2nd	Tárgy száma
3rd	Súlya [00] (pl.: 8.0 LB = 50 HEX)
5th	Hova való (fej, kéz, láb, stb....)
6th	Ikon
7th	Darabszám [7F]
12th	AC változás, amit a tárgy elŰidéz [80]

NÈV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
LONGSWORD	08	00	32	00	01	81	
CUTLASS	06	00	2D	00	0F	81	
BITE DAGGER	1B	00	0A	02	00	85	
CHERR. BOMB	47	01	02	0C	64	85	
SLING	1D	00	0A	03	0D	81	
BULL. STONE	1E	00	05	04	17	85	
POET'S LUTE	37	00	28	0E	7A	80	
SHADOW CL.	F1	00	2D	05	49	80	12/01
SHURIKEN	2F	00	05	02	15	85	
SPEAR	16	00	32	01	09	89	
SNAKE DUST	83	01	02	10	22	84	
BLACK WAFER	A7	01	02	0E	6F	C0	
JOURNEY MAP	9B	01	1E	0E	7C	80	
BOOK of FABL.	B0	01	14	0E	31	C0	
OLD CITY KEY	AF	01	05	0E	23	C0	
BREAD ROLLS	87	01	05	0F	63	80	
FEATH. DARTS	1C	00	02	02	70	84	

NÉV	1st	2nd	3rd	5th	6th	8th	K
SPARKLE STIX	31	01	01	02	12	84	
HV. STAMINA	40	01	02	0C	67	84	
M. STAMINA	3F	01	02	0C	67	84	
BATTLE AXE	0E	00	55	00	03	80	
L. CROSSBOW	22	00	4B	03	0C	80	
QUARREL	23	00	02	04	53	84	
MISSILE PR.	56	01	03	0D	21	80	
LETTER of B.	A9	01	05	0E	21	C0	
COPP. PENNY	AC	01	02	0E	73	C0	
POISON DAG.	3C	00	0A	00	00	84	
DEATH SHR.	A4	00	1E	05	49	80	11/10 12/02
DEADM. HAIR	AE	01	05	05	6D	80	
I.U.F. ORD. #1	02	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #2	03	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #3	04	02	02	0E	21	C0	
I.U.F. ORD. #4	05	02	02	0E	21	C0	
PRA. TARGET	00	02	01	0F	21	80	
IUFSTFNEPS	B08	00	01	0E	6F	C0	
POISON DART	42	00	02	02	70	84	
PARCHMENT	39	02	05	0E	21	C0	
TX CODER	08	01	14	0E	6B	C0	
FINGER ROD	03	01	03	0E	12	C0	
WALRIBLADE	26	00	78	00	01	80	
RUBBER BEAR	F8	00	1E	05	7F	80	
DIAM. COIN	C4	01	05	0E	73	C0	
AMBER	C5	01	05	0E	73	C0	
RUBBY	C6	01	05	0E	73	C0	
EMERALD	C7	01	05	0E	73	C0	
MOSER'S TEA	8A	01	02	0F	65	80	
PEWTER KEY	AB	01	05	0F	23	80	
AHKN	1A	01	0F	05	32	80	
LUTE SLOTH	46	00	0A	0E	7A	80	
MUSKET	08	01	3C	03	72	A4	
STILETTO	25	00	05	02	00	84	
POWDERSHOT	0A	01	02	0F	71	80	
ANGEL'S TON.	3B	00	14	0E	7B	80	
SPIKE STONE	38	00	05	04	17	84	
STAFF of BL.	26	01	5A	01	11	89	
ARMORY KEY	B4	01	05	0E	23	C0	
NAGINATA	35	00	87	01	39	88	
AWL PIKE	17	00	78	01	09	88	
LANCE	32	00	B4	01	5A	88	
CROWN KEY	B5	01	05	0E	23	C0	
HALBERD	1A	00	96	01	08	88	
SALTED MUNK	BD	01	07	0F	63	80	
MUNK INNARD	BE	01	14	0F	64	C0	
LONGBOW	20	00	2D	03	0B	80	
WILL. ARROW	21	00	02	04	16	84	
SHR. ARROW	39	00	02	04	16	84	
BARB. ARROW	3A	00	03	04	16	84	
CUIR GAUNL.	8B	00	23	09	2D	80	12/05
HELAZOID'S B.	1E	02	3C	0E	7F	80	
POWERPAK	02	01	01	0F	6B	80	
CREDIT CARD	1B	02	02	0E	6F	80	
AMULET LIFE	16	01	0A	05	1E	80	
TARNISHED S.	07	00	32	00	01	80	
IRON KEY	AA	01	05	0F	23	80	
FAERIE DUST	80	01	02	10	22	84	
INVIS. POT.	4D	01	02	0C	20	84	
ICICLE STIX	32	01	01	02	12	84	
AROMA SALTS	E5	00	07	05	6D	80	9/42
OLD GATE KEY	32	02	05	0E	23	C0	
SILK. GLOVES	B2	00	19	09	2D	80	12/FF
JU-JU STONE	E8	00	07	05	6D	80	9/B3
ASHES DIAM	16	02	02	0E	22	C0	
GOLDEN IDOL	0A	02	19	0E	54	C0	
JO. POWDER	09	02	02	10	22	84	
PRISON KEY	A8	01	05	0E	23	C0	
INN KEY	A4	01	05	0E	21	80	
GOLDEN APP.	88	01	05	0F	63	80	
B. BANANAS	89	01	08	0E	63	80	
DUNG. ALE	86	01	0A	0F	67	80	

K — Különleges byte (száma/tartalma)

Tipp:

- Az INT-eligenciát, VIT-alitást (életerő), DEX-et (ügyesség) felrakhatjuk dec19-re is !!!
- KEYBOARD

Nekem Mouse-om van, ezért nem tudom az összeset, de mivel néha könnyebb billentyűzettel játszani (pl. mászkáláskor), ezért leírom.

Billentyű	**Hatás**
'M	MAGIC (varázslás)
'S	SEARCH (keresés)
'D	DISC (I/O)
'U	USE (használni)
'R	REST (pihenni)
',	balra
'.	jobbra
'TAB'	előre
'BACKSPACE'	+90°-os fordulat
'balra'	+90°-os fordulat
'jobbra'	90°-os fordulat
'előre'	előre
'hátra'	hátra
'1	1st Karakter karakterlapja
'2	2nd Kar. karlapja
'3	3rd
'4	4th
'5	5th
'6	6th

- Ha a számokat a karakterlapon nyomjuk meg, akkor a tárgyakat felvehetjük.
- Ha egy tárgy a kezünkben (ikonunkban) van, akkor egy számbillenyű lenyomására a tárgyat letehetjük egy helyre. A helyek 1-től 0-ig vannak számozva.

Berhelés:

18. sector:

142. byte	Nézési irány	
	0	NORTH
	1	EAST
	2	SOUTH
	3	WEST
168, 169(?)	Idő	
134.	Koordináták (Függőleges)	
136.	Koordináták (Vízszintes)	

Varázslatok:

MAGIC SCREEN	188.byte [5E]
LEVITATE	200. [23]
ENCHANTED BLADE	180. [F5]
DIRECTION	196,197 [BC,02]
ARMORPLATE	184,185,186 [5F,01,04]

Karakter állapota:

22.sector 127.byte

00	él
01	alszik
02	megkövült
03	örök idŰkig alszik (meghalt)
0A	vak
0B	Mérgezett
0D	őrült
0F	megégett

• Anyiszonyan Artúr, Szekszárd

• Kiss Ákos, Debrecen

DEMO VILÁG



A tavalyi demokörképünk sikerei után, idén egy kibővített áttekintő kiadás mellett döntöttünk. A leírásban megtalálható majd minden, kezdve a múlt számban kissé elhanyagolt C64-el, az utóbbi idők Amiga stuffjainak özönén keresztül a még érintetlen PC-s területig. Az összefoglalóban törekedtünk a programok objektív megközelítésére, a bemutatott, sokak számára ismeretlen elemek pontos meghatározására. Ennek ellenére az ismertető teljes megértése minimális demotapasztalatot igényel. Tehát minden kedves Olvasónak melegen ajánlott az előző számban közzétett anyag számítógépes megismerése. Csakúgy mint múltkor, a válogatás során nem a produkciók kora, hanem azok minősége játszott döntő szerepet. Ilyen módon előfordul, hogy bizony ősrégi 2-3 éves anyagokkal is foglalkozunk. Mielőtt azonban bárki tajtékzó dühhel elemeire szaggatná könyvünket, tisztázzunk egy-két dolgot! Nagy hibát követ el az az olvasó, aki nemrég vásárolt számítógépéhez a lehető legújabb programok beszerzése mellett dönt. Ugyan miért? Nos, az esetek többségében az aktuális időpontban felbukkanó programok igyekeznek a masina megjelenése óta megnövekedett magas igények kielégítésére. Vonatkozik ez minden típusra a demok mellett a játékok és felhasználói stuffok teljes csoportjára is (Természetesen a felhasználói programok külön kategóriát képeznek. Minek használnánk egy vacak copyt, mikor van annál sokkal jobb.). Nos hát amennyiben a felhasználó mindjárt a legfejlettebb software birtokába jut, könnyen előfordulhat, hogy az annál idősebb produkciók megtekintése már nem olyan szórakoztató. Ez világos gyengébb grafika, amatőr zene, no design stb.. Mindemellett az is nyilvánvaló, hogy a kizárólag öreg programok beszerzése is lehetetlen, sőt értelmetlen. Itt csak arra világítanánk rá, hogy a demok (csakúgy mint a játékok) megismerése csak fokozatosan lehetséges, tehát igyekezzünk a megfelelő kronológia követésére. Leírásunkban mi is ezt az elvet követtük.

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGSIKERESEBB C64 DEMOI

Comodore 64-en az első demok megjelenése óta, úgy '85-'86-tól a programozás nagy változáson ment keresztül. Az akkori kóderek megelégedtek egy lopott kép bemutatásával, s az audio rész a szintén játékból kiemelt zenék elhangzásával merült ki. Azóta a produkciók többsége töltőrutinnal ellátott, egy sőt két oldalas méretű, s mindemellett sok szabadidőt igénybevevő precíz munka (ugyan manapság játékokból nem is, de egymás demojából gyakran kölcsönöznek muzsikát a scene szorgos tagjai). Köszönhető ez annak is, hogy a kialakult csapatok között egy egészséges konkurencia jött létre. Így egy társaságnak nem az a célja, hogy olyan programot állítson elő, amiben aztán örömét leli, hanem a többieket lepipálva új mércét határozzon meg. Ezzel eljutunk odáig, hogy a demok állandó fejlődésben vannak, s lesznek. Ha már nincs lehetőség erre a folyamatra, akkor az a scene halálát jelenti. Sajnos azt kell tapasztalnunk, hogy az utóbbi három évben 8 biten megjelenő produkciók nem mutatják azt az óriási fejlődési iramot, mint az azt megelőző esztendőkben. A tempó tehát határozottan lassul, s nem is mondható el ugyanaz, mint a nagyobb testvérre. Itt ugyanis a kiadott munkák a design területén vajmi keveset változtak. A 16 bites design őrület a gép korlátozott lehetőségei miatt nem terjedhetett el nagy mértékben. A kis gép demoi maradtak a technikai oldalon, amolyan *„Ki tud több rutint a raszteridőbe suszterolni"* jelleggel. További sajnálatos tendencia, hogy a készítők még a megfelelő megjelenésre sem fordítanak kellő figyelmet: a keret villog sűrítés közben, zúg búg a gép. Néha nagyon hatásromboló tud ez lenni. Pozitívum azonban, hogy az időközben megfogyat-

közötti scene az Amigával ellentétben egy nagy baráti kör jellegét kelti. A kevesebb számú, azonban sokkal aktívabb csoport saját stílust alakít ki, s időről időre jelentkezik sorozataival. A technikus rutinok terjedésével divatba jöttek a változtatható paraméterű trükkök is, melyeket különböző mozgások irányítására alkalmaznak (így nem árt, ha demozáskor készenlétben tartunk egy joyt a kettes portban). Mindazonáltal gépünk legnagyobb fejlődését grafikai téren érte el. Kezdődött az **FLI**-vel, majd **AFLI**, **Interlace** és színek ezrei siettek az erre szomjazók segítségére. Ki tudja mit hoz a jövő?

A tavalyi CoV Évkönyvben megjelent, tulajdonképpen csak bevezetésnek tekinthető 64-es demoismertető ezúttal bővített kiadásban jelentkezik. A terület kvázi érintetlensége miatt a demotörténeti középkor, az 1989-1992-ig terjedő időszak munkáiból válogattunk. Úgy véljük, hogy a régebben kiadott programok egyaránt érdemesek a részletes ismertetésre, s ha emellett igény van rá, akkor esetleg egy másik időpontban, egy másik korszak stuffjairól is irogathatunk. Más téma, a leírás során egy a gépről kialakított minimális ismeretet feltételezünk. Tehát senki ne várja, hogy nekiálljunk magyarázni olyan alapvető fogalmakat, mint sprite esetleg keret(?). Totál kezdőknek ajánlott a Commodore felhasználói kézikönyv tanulmányozása, ahol remekül elsajátítható a különböző grafikai üzenmódok ismerete, természetesen bizonyos keretek között. Itt se keressünk olyan meghatározásokat, mint pl. az *interlace tech-tech AFLI stretcher*, *multiplex* sprite-okkal, és *FPD-s dxycp floffy* mert ez egy más lapra tartozik. Az ilyen szörnyűségeket az ismertető során gondosan megmagyarázzuk. Nos, lássuk mit gyűjtöttünk össze ebben az évben!

Burning Chrome/*Chromance*: A történet hazánk egyik első számítógépes csoportjának, az *FBI Crew* megalakulásának idején kezdődik. Telik múlik az idő, s úgy 1990 táján a tucatnyi tagból verbuválódott társaság már nem elégszik meg a hébe-hóba kiadott, felemás minőségű demokkal. Nemzetközi színvonalú team születik. *Chromance*! Soraikban olyan tehetségekkel találkozunk, mint a külföldön is méltán elismert *Griff*, aki saját zeneszerkesztőjével és egyéni stílusával irányzatot teremtett a 64-es történetében. Vagy akár a nem kevésbé népszerű *Lupus-CPU-Alex* féle programozó csapat, s természetesen nem utolsó sorban az ő munkájukat segítő pixelmesterek *Sangfroid* és *Gabriel* személyében. Ezen összeállítás a megalakulás utáni első nyáron megrendezett *Chromance party* versenyén tűnt fel, azonban a végleges verzió kiadására majd fél évet kellett még várnunk. A bemutatott részek többsége a teljes produkciót a technikai demok csoportjába sorolja. Eszerint a csapat amellett, hogy a megfelelő ízléses körítésre is gondot fordít, a 6510-es proci képességének határait elég erősen feszegeti. Mindenesetre, aki szép képek és a grafikai bravúrral megalkotott karakterkészletek szerelmese, az ne ezt a demot töltse be. Itt a matematika a sztár! Akkoriban nagy meglepetéssel járt a plot-scrollnak nevezett jelenség, ami pontokból felépített körben futó szöveget jelent, illetve twisted circle, amely a hasonló alakban futó karakterek pattogtatásával valamint pályaméretük módosításával foglalkozik. A vonalhúzó rutin után a *„Sun For Fun"* c. korábbi munkában látott pontokat segítségül hívó kaleidoszkóp jelenség továbbfejlesztésével találkozunk. A háromszínű, pontokból összetákolt logo pörgetése illetve gravitációs mozgása igen látványosnak bizonyult. Az ezután következő valósidejű vonalvektorok, a szinuszbobok két különböző megjelenése (az Amigán népszerű szinuszalakban kígyózó *Blitter OBject*ek, 64-en meghonosított karakteres illetve sprite-os változata), majd tűzijáték zárja az egyoldalas összeállítást.

Mist II/*Vision*: Az eredetileg közös tőről származó amigás és 64-es Vision mára igencsak eltávolodott egymástól. A '90-ben jóformán csak svéd tagokat foglalkoztató 8-bites részleg szép sikereket tudhat maga mögött. Egy oldalas produkciójukban, a *Scooby* grafikáját feldolgozó, *Glasnost-Yabba* programok közül a kezdetben megjelenő menüben csemegézhetünk. Még komolyabb gépekhez szokott szemnek is kellemes látvány egy hatalmas energikusan hullámzó plasma. Ki gondolta volna pár éve, hogy a jó öregen mindez lehetséges. Itt találkozunk ezen kívül a 8 bitnél szélesebb szinuszban tekergő tech-tech scrollal, 56 valósidejű vektorponttal valamint egy hatalmas előre tárolt fillezett kockával. Nem éppen szerencsés megoldás a vektorbobok mellett bemutatott multiplexelt spriterutin. Az ilyen módon lecsökkentett gépidő a középpontban látható poligonok mozgását jelentősen lassítja. Az **FLI** üzemmódban felfutó scroll látványa után egy soha eleddig nem látott tükröződő hajlékony körvektor szöveg következik. A spritehegy felett megforduló scroll hatása oly megdöbbentő, hogy kétségeink támadnak a 64 valódi sebességét illetően.

IV. Years/*Triad*: Kis masinánk történelme során kevés a kezdetektől fogva létező, példa értékű csoporttal találkozhattunk. A kevesek egyike a svéd eredetű *Triad*. Az 1990 nyarán ünnepelt negyedik évfordulónak köszönhetjük ezt az egy oldalt felölelő válogatást, ahol *Mawkish* programját *Chorus* grafikái és *801DC* digitalizált effektusai teszik jellegzetessé. Az elgondolkodtató bevezető szöveg után, amely a csoport eddigi története mellett politikai és gazdasági problémák tárgyalásába is bocsájtkozik, egy félképernyőnyi megdöntött logo szinuszos csúsztatása következik. Ez annyit tesz, hogy a grafika teteje hozzánk közel esik, míg annak alja a távolba vész. Ennek megfelelően a mozgás a perspektíva szabályainak engedelmeskedik, ami nem mindennapi látvány. Eztán öt darab spritescroll, borderen megtekinthető x-tengelyes hullámzása, és mindenféle képernyőtrükk felhasználása nélkül prezentált real-time szövegforgatás látható. A showt a *Domino Dancing* 64-es digi-feldolgozása zárja, ahol egyben a társulat szlogene is látható: *„Mindannyian mint dominók hullanak, de a **Triad** örökké velünk marad"*. Úgy legyen!

Wriggler/*Buds of Nato*: A tulajdonképpen egyetlen személy aktivitásának köszönhető piciny csapat utolsó ebben a formában kiadott munkáját láthatjuk. Az Észak Atlanti Szövetség elnevezést használó társaság ugyanis '90 végén megszűnt. A már említett, s egyébiránt dán egyetemista *Maduplec* ezek után a *Fairlight* hírét öregbíti. A szerzőnek olyan zenei hírességek exkluzív támogatását sikerült elnyernie, mint a *Vibrants* berkein belül tevékenykedő JCH és fiatal barátja *Drax*. Nos, 2 file-os és egyben hagyományos, a memóriába sorosan betömörített program több kisebb meglepetéssel is szolgál. A felső keretet hasznosító és legkülönbözőbb formákban hullámzó sprite-scrollt követően 672 darab egyetemesen megmozgatott ponttal találkozunk. A töltés után az unalomnak már a legkisebb lehetősége sem merülhet fel, ahogy azonnal egy multiplex scrollal megtoldott *Nato* megalogoval ismerkedünk meg. Továbbá szemtanúi lehetünk egy labda hatására deformálódó és rugalmasan viselkedő borderről besikló szövegnek. A sokkot túlélve keretes plotrutin szemtanúivá válunk. A 400 pont megjelenítését az '**1**', '**2**' és '**balranyíl**' gombokkal befolyásolhatjuk. Azonban lépjünk tovább, mert az utolsó partícium óriási szenzációnak ígérkezik. A szerző elsőként mutatja be a más gépeken sikereket aratott vektorbobokat. A 3d bobománia különleges objektumok forgatásával kísérletezik, mint pl. a kémiai tanulmányokat folytató *Maduplec* kedvence, a vízmolekula, vagy a közismert juggler!

That's Design/*Crazy*: A nyolcvanas évek végén terjedt el 64-en az úgynevezett design kultusz, s pontosan 89-ben jelent meg a német fiúk aktuális irányzatot követő egyoldalas programja. A megfelelő megjelenést az azóta számtalan játéktervben résztvevő *Gotcha* rajzai és *MGM* kódja biztosítja. Kezdésnek egy frappáns logo alatt osonó grafi-

IV. Years / *TRIAD (C64)*



Jenny #1 / *Light (C64)*



Bubble Tale / *Crest (C64)*



Wonderland VI. / *Censor Design (C64)*



Wonderland VI. / *Censor Design (C64)*



Brutality / *Light*



Load of Old Shit / *Horizon (C64)*



The Sarge Show / *Triad (C64)*



The Sarge Show / *Triad (C64)*



The Unnamed Demo / *Camelot (C64)*



My Oh My / *Light (C64)*



Two Years / *Crest (C64)*



Theme / *Fairlight (C64)*



Ogami / *Fairlight (C64)*



Visuality / *Visual Reality (C64)*



Delicious / *Trias (C64)*



Atte / *Extend (C64)*



Electric / *Extend (C64)*



kus scrollal szembesülönk. Zenei aláfestésnek egy érdekes remix hallható, ahol az elhangzó számok rövid játékidő után váltják egymást. Az öt képernyőt elfedő grafikus megalogo magában is ritka látvány, míg a felesleges időt egy mulriplex sprite megoldású futószöveg tölti ki. Három **FLI** kép végtelenített görgetése után *Herbertzan, Tarzan* defektes fiának mókás története következik, ahol a sokak által vitatott *Gotcha* stílus kétségtelenül kiválóan érvényesül.

We Can/*Vision*: A '91-es nyár egyik slágere volt a **Mist II**-t követő újabb egy oldalnyi megademo. A munka oroszlánrésze az akkoriban igen aktívan tevékenykedő coder, *Icon* nevéhez fűződik. Nos a svéd fiú ezúttal a 64-es plazmák új típusával ismertet meg bennünket. Az első részben a színek kavalkádját nem a raszter trükkös használata, hanem a színmemória folyamatos manipulálása hozza létre. A fennmaradó időt egy körben forgó spritescroll üti el. A második képernyő külön érdekessége, hogy a látvány mellett, ami magában sem semmi, a szerző egy valósidejű digitalizálót helyezett el. Csak annyit kell tennünk, hogy a kezettás egységbe helyezzük kedvenc hangfelvételünket, amit a play majd balranyíl lenyomása után 1 bites változatban hallunk. Az ehhez tartozó képernyő magában egy klasszikus rutin felturbózott változata. Az oly sokszor előrángatott fáraó arckép most az ernyő alsó 70%-át járja, míg felette, a kereten végigfutó ***Vision*** logo illetve a teljes bal oldalt elfoglaló dupla dxsp (differenciált x sprite pozíció, azaz x tengely mentén szinuszozó sprite) scroll látható. Ezután *Icon* barátunk a plazmák új variációjával próbálkozik, s a belső hullámzást további tech-tech-el kombinálja. A teljes képernyős szinusz scroll után két dysp társaságában megjelenő legalább 3*3-as karakterkészlettel megoldott dycp (azaz differenciált y karakter pozíció) zárja ezt a figyelemre méltó alkotást.

Kalle Kloakk/*Megastyle Inc.*: Alcíme *„Keressünk WC papírt különböző hasznavehetetlen helyeken"*. Nos, voltak idők mikor ez a lelkes norvég csapat a kis Commodore demovilágának irányadója volt. Ezt a humoros, ám a kemény rutinokban sem szűkölködő munkát egyik utolsó összeállításuknak szánták. A forráskód majoráns részét *Scroll* álnéven megismert északnorvég srác készítette, kinek a digitalizálás nagymestere *Cycleburner* és egy másik tehetség *Rage* volt segítségére. Mielőtt azonban elindítjuk a kis programocskát, nem árt ha a biztonság kedvéért felkötjük az állunkat. Az első megdöbbenés az **ECI** rasztersplittek csodálatos hullámzása láttán érhet bennünket, majd az igen-igen gyors valós idejű illetve előszámolt vonalvektorok után. A pixelenként alkalmazott grafikus **FLD** (Flexible Line Distance, tehát a rasztersorok harmónika szerű széthúzása) és sprite nyújtogatás kis miska! Ha a következő ernyő felkészületlenül ér bennünket, azt is hihatjük, hogy a szemünk káprázik. Egy fehérzajjal átjárt teljes monitornyi képen a legkülönbözőbb színek effektusai láthatók. Jól figyeljünk, mert a jelenet csak másodpercekig tart! Csak ezután kezdődik az igazi show. A kép alján látható nyolc split (képernyőszín vágás) felett nagy hirtelen 24 mini dycp jelenik meg. Ez még semmi! Ezt követően az egész kép egy FLD rutin segítségével a mélybe zuhan, s a háttérben további hat, a szivárvány színeiben pompázó rasztervágás jelenik meg. A történelem óra tovább folytatódik, s az Amigán ***Razor 1911*** gondozásában megjelent **Vertical Insanity** tökeletes mását látjuk. Diagonális scroll és logomozgás, s mindezek hátterében 6 óriási vertikális rasztercsík vonaglik. A műsor zárómotívuma sem a gyengébb eresztések egyike, ahol 48 darab scroll rója a teljes képernyőt.

Jenny #1/*Light*: A lelkesebb svéd csapatok egyike ez a stockholmi srácokból összeállt brigád. *Goblin*, sajnálatos súlyos motorbalesetéből felépülve, Flamingo segítségével barátnőjének ajánlja ezt a pár file-os egyszerű demot. Az elsőként elénk tárt hat szinuszscrollt 600 elemű borderplot-rutin követi. A képernyő görgetés látványát keltő grafikus trükk, amely két kép végtelenített tologatását végzi, egy teljes keretet elfoglaló dycp és sok kis sprite társaságában jelenik meg. Az utolsó részben az effektusok valódi kavalkádjának lehetünk tanúi: hat különböző típusú futószöveg, szinuszos logocserélő rutin, hullámzó sprite-ok, kereten mozgó logo, s mindemellett a sarkokban acid fejek animálnak. Teljes az őrület, hogy honnan van erre idő?

The Bubble Tale/*Crest*: A *Crossbow, Vision* és *Goldrush* vezette német csapat már szinte egy fogalom az öreg 64-gyel. Amióta demok léteznek, ontják a csúcs minőségű anyagokat, s nem ritka, hogy évente akár 3-4 megademojukkal is találkozunk. Minden programnak saját image-e van, más szóval egy kereken frappáns ötletre épül. Ez lehet a program neve, stílusa, a betöltött részek jellege illetve maga a betöltés módja is. Példa okáért az **Ice Cream Castle**-ben az egyes rutinokat egy mozgó fagylaltárusnál lehetett megvásárolni. Itt is valami extrémmel állunk szemben, így a *'Buborék Mesében'* a gondosan elrejtett részeket egy labirintusan bolyongva kell megtalálnuk. A 'játék' elején, s nevünk begépelése után egy kb. pac-man stílusban felépített útvesztőben találjuk magunkat. Vigyázva, hogy a falakat ne érintsük, a satírozott négyzetek keresésére indulnunk. Egy baráti tipp azoknak, akik nem óhajtanak egy teljes hetet a demo felfedezésével foglalkozni. Az egyes file-ok átnevezhetők bármilyen szektorszerkesztővel, s így külön is megtekinthető a 2*2 képernyőt elfoglaló megagrafika, a nyolc raszterspIit előtt prezentált hat darab dycp s két kép végtelenített görgetése. Itt találkozunk emellett az animált multiplex sprite-scroll társaságában megjelenő viszonylag gyors vonalhúzó rutinnal, egy olyan kereten futó szöveggel, ahol minden egyes betű más időpontban nyúlik meg valamint az ezen analógián továbbfejlesztett és egy logon elhelyezett változattal. Ezek után a világrekordok országába lépünk, 85 elemes sprite-scroll, az akkoriban meglepő húsz darabos dycper és az először bemutatott FPD rutin, ami egy grafikus kép rasztersoronkénti hullámzásán erőlködik. Végül a kőkemény kód mellett meg kell említeni a *GBF Designs* grafikákat is, melyek nélkül ez a program nem jöhetett volna létre.

Wonderland VI./*Censor Design*: A sorozat múlt számunkban ismertetett nyolcadik része utan engedtessék meg, hogy egy kicsit hátra haladjunk az időben. A nem kevésbé látványos hatodik epizód előkészületeiben igen népes csapat, *Swallow, Bob, Guran, Geggin* és még sokan mások is részt vettek. A rajzok többsége *Dragon* és *Taito* joystickjából származik. Az első részben különleges animációkkal ismerkedünk, ahol egy korábbi slideshow-ból kiemelt hölgyeket speciális mozgatott és változtatott lencseszélességben vehetjük szemügyre. Ezután az funkciós billentyűkkel kiválasztott régi muzsikák digi maxi változatát haljuk, miközben a képernyőn a legvadabb színpompa mellett két sprite-scroll is átsuhan. Egy FLI kép mozgatása a következő műsorszám, majd folytatódik a digi stílus egy multi kép felett kanyargó multiplex-scrollal. Két monitornyi kép szinuszos rángatása után egy ***Censor*** logo felett megmozgatott raszterspIit kap helyet. A rutin érdekessége, hogy a splitek között látható fekete résekben a felirat továbbra is látható marad, mely egyben feltételezi, hogy a jelenet nem a háttérszín módosításával dolgozik. Hatalmas bravúr a program utolsó nagy dobásaként bemutatott, teljes keretet használó, nyolc szellemgrafikát megdolgoztató képanimáció. Csak hab a tortán a ***Censor*** demokból sosem hiányzó digitalizálás! Az egyik legjobb darab!

Brutality/*Light*: *Goblin, Flamingo* valamint a ***Vision***-ból igazolt *Yabba* és *Scooby* újabb közös előadására vagyunk hivatalosak. Premier 1991 Karácsonyán. A kis csapat nevéhez méltóan ismételten fénysugárként ragyogja be a 64-es

szint. Félelmetes, ami itt látható, többek közt három kövér FLI scroll, s egy logon elterülő border multiplex formájában. Itt még nem állunk meg. A képernyő alján látható számláló a fennmaradó időben négyszínű mandelbrot halmazt generál, amely az óra lejártakor a szóközzel aktivizálható. A továbbiakban a keretre hajtott valós idejő raytracing animáció tölti ki a képet. A 'C=' lenyomását követő újabb 97 fázis kalkulációja 11 másodpercet vesz igénybe. Az unalom űzésére időnként két tucat sprite kacsázásában gyönyörködhetünk. Ide is betörtek az árnyékolt vektorok, meghozzá transzformált változatban. A tech-tech-ező FLI logo magában sem semmi, ehhez csatlakozik a kép alján átrangatott két, összesen 32 elemű dysp is. Az utolsó két rész megtekintése csak erős idegzetűeknek ajánlott. Az Amigán négy óráig számított 32 fázisú raytracing animáció és a termetes vonalvektor TV kocka, melynek oldalán további trükköket látunk egyöntetűen ritka látvány.

A Load of Old Shit/*Horizon*: Az idők kezdetén ***Super Swap Sweden***, majd létszámrendezés után költőiesen láthatárnak keresztelt svéd csapat elsőként jelenik meg a színen egy teljes lemezt megtöltő megademoval. Akkor még nem sejthették, hogy a később következő produkciók már nagyon gyakran ezt a sémát fogják követni. Érdemes megjegyezni, hogy a szint nagyon hosszú ideig a svédek uralták, ***Censor, Light, Failight, Triad, Vision*** egy-kettő a fontosabbak közül. Természetesen ***Horizon***-ék is ott voltak a vezető brancsban, akik ezúttal majdnem a teljes társulatot mozgósították, s 1990 szeptemberének végére elkészült az egyik utolsó produkció. A műsor hosszas prekalkulációval indul, de érdemes várnunk, mert a kocka oldalaira veszített ***HZ*** logo magáért beszél. A multiplex-szel ellátott logo szinuszos fillezőt egy úgynevezett FPD rutin követi. Magyarul pixelenként, hasonlóan a ***Crest***-éknél megfigyeltekkel a grafika rasztersoronkénti hullámzását produkálja. Nagyon látványos multi kép végtelenítést, egy FLD-s megközelítésű logo réseiben produkált briliáns rasztertrükkök követnek. A grafikus scrollok szerelmesei a két sebességű szinuszos logocsúsztatásban lelhetik kedvüket, majd esetleg a keretekre kivágott és egy FPD-s logot eltakaró sprite kigyóban, mely egyben az összeállítás zárószáma is. Az utolsó rutin teljes poén, azonban maradjon ez meglepetés!

Immortal/*Triad*: „*Voltak idők, mikor megingani látszott a csapat dicsősége. Ennek a korszaknak vége, a **Triad** örök érvényű*". Legalább is ezt hivatott hirdetni ez az oldalt felölelő összeállítás, melyet ezúttal *Daw*, *Verdun* és *Mawkish* munkásságának köszönhetünk. A grafikákat, mint sokszor máskor *Chorus* pixelezte. A döbbenet erejével hat a második intro jellegű rész tetején alkalmazott, 8*8 sprite-ot szinuszosan rángató, s ezáltal szivárványos árnyékhatást kettő jelenet. Ezek után nem a design magasiskolája, de a inkább egy programozási bravúr következik. A kép tetején öt split-en hét elemes sprite scroll suhan el, az oldalsó borderek kinyílnak és ennek tetejében digi muzsikát hallunk. Ezt utánozza valaki! A digi további variációja látható egy másik részben, ahol ötös sprite fogat hullámzása mellett figyelhető meg ugyanez a jelenség. Érdekesnek bizonyul a kereteken végig csuszanó interlace stretcher-nek keresztelt jelenség is, mely a felbontás y irányú duplázása mellett az ábra nyújtásával is foglalkozik. A bemutatott képek között másik híres — **The Sarge Show** című — demojukból mutatunk izelítőt.

Biltandborste/*Horizon*: A svéd szó annyit jelent, mint '*kocsifogkefe*', pontosabban mondva semmit. Nos, a fantázia névre keresztelt két részes, '91 januári kis demo érdekes rutinokat tartogat számunkra. Talán annyit is elég lenne megjegyeznünk, hogy a forráskód a 6510 nagymesterének *Kjer* műhelyében készült, míg a grafikák a ***Fairlight***-ból szerződtetett *Pernod*, s az audio rész *Boogaloo* számlájára írható. A csapatban ezennel sem csalódunk, miután egy pillantást vetünk a majd húsz monitornyi grafikus scrollra, illetve az azt felváltó igen-igen fejlett fillezett poligonokra. A három tengely körül pörgő animált kockát, piramist és további alakzatokat egy nagyító rutin bolondítja meg.

The Un-Named Demo/*Camelot*: Az itt ismertetett demo egyetlen személy, a volt ***Vision***-os *Glasnost* fáradozását dicséri. A produkció, mint olyan őrület, egyszerűen lehetetlen csak egyszer megnézni. Nem a vicc kedvéért dicsérjük a végletekig, de az a helyzet, hogy a megmutatott rutinokat egyes Amiga demok is megirigyelhetnék. Mindez 1990-ben, úgyhogy kössük be a biztonsági öveket, felszállás! Az első jelenetben 111 szinuszbobbal illetve az azokból később előállított scrollal isnerkedünk meg, majd egy méretes kör alakú hullámokhoz, vagy fortyogáshoz hasonlítható, színpompás plazma következik. A dupla szinuszos floffy elnevezésre hallgató effektus, tulajdonképpen egy x és y irányban megcibált objektumot takar. A test lehet egyszerű plecsni, vagy akár felirat is. A következő jelenetnél garantált, hogy a néző helyben lepetézik. Teljes képes zoomer forog két tengely körül, plusz az eddig megszokott centrális pozíciót elhagyva a kép különböző pontjaira vándorol. Huhh.. rendkívüli alkotás!

Pez in My Brain/*Panoramic Design*: A plasmák és bobok rajongóinak kedvez ez a rövid egy részes norvég program. A csoportról kialakult kép tömören így fogalmazható meg: kisujjukban van a 6510-es. Nos, lássuk mire mentek! A bevezető rész rendkívül hangulatos légyzümmögést utánzó melódiája mellett vessünk egy pillantást a plazmával átjárt emblémára, majd ragozzuk tovább a témát. Szintén ügyes megoldás az össze-vissza rángcigált, kék és barna színekben játszó plazma, mely ezúttal a képernyő tetemes részét uralja. Zárószámként egy nagyon sok bobból megszerkesztett és a karakterek másolásával szaporított mozgóképet látunk. State of the art!

The Fourth Dimension/*The Voice*: A salzburgi fiúk, *Mr.X*, *ICC* és *Goofy* új elvek alapján fogtak két oldalas megademojuk elkészítéséhez. Elvetették a kizárólag nagy számok és rekordok hajhászását, s szándékuk az volt, hogy egy szemetgyönyörködtető, megtervezett programmal lepjenek meg bennünket. Nos, igen is meg nem is. A számtalan részen átrágva magunkat bizony gyakran tapasztalhatjuk egyrészt a grafikai hiányosságokat, másfelől az előbb említett elvek elhanyagolását. Egyes részeken továbbra is érződik a nyilvánvaló zsúfoltság és a „*minél többet a képernyőre rakni elv*". Mindenesetre megpróbálták, és annyit le kell szögeznünk, hogy egy átmenetet alkottak a technikai és a design demok között. Miből is áll mindez? Elsőnek egy teljes grafikus kép keretre rángatása a szinusz törvényei alapján, majd számtalan bob formájában. Meg kell jegyezni, hogy a legtöbb jelenet bizonyos idő után magától leáll és átadja helyét a soron következőnek, amit a legtöbbször a '**space**' billentyűvel is elérhetünk. Grafikus képet átmetsző karakteres border dycp, a Nato-t igencsak lepipáló 3D bobok, és ezen az elven működő perspektívikus scroll tartozik még az érdekesebb megoldások közé. Megdöbbentő a második oldal elején prezentált fillezett vektorpiramis. Ez egy 286-oson is pont így néz ki. Az előre számított időnként inkonvex, animált és egyéb trükköket alkalmazó poligonokat programunk a lemezről külön-külön rántja be. Hát nehéz ítéletet hozni, de annyi bizonyos, ***Voice***-tól az egyik legjobb.

The Cult/*The Voice*: Ausztriában maradva folytatjuk a történetet, s egyben kitartunk előzőleg megismert főhőseinknél is. Az első generációból származik ez a szerényebb kivitelű egy oldalt lefedő válogatás, így a design elvei itt

még nem igazán érvényesülnek. Annál inkább a proci végletekig gyötrése, kezdve egy oldalkeretes majdnem teljes képen bepörgetett plotterrel, a zene ütemére pattogó szintén sideborder-es dycp-en keresztül, egészen a hirtelen kialakult karakterekből elénkpergő snurkel scrollig. Na, most ez egy olyan ívben forduló futószöveget jelent, ahol a betűk az animáció segítségével mindig a középpontba vagy egy virtuális távoli pontba esetleg görbe irányába néznek (mindenestre megnézni könnyebb, mint leírni). Szinte képtelenségnek tűnik a második rutinnak bemutatott dupla rastereplit, ahol egyszer négy vágáson látunk spritescrollt, majd a kép alján mindjárt heten. Az utolsó felvonásban elénk citált giganto vektorkocka talán a 4D piramisán is túltesz. Kíváncsiak lennénk, mit szól ehhez egy PC-s?

Light/*Crest*: Tévedés ne essék, ez nem egy kooperációs demo a már sokat emlegetett svéd fiúkkal. Ez egy 100%-os német produkció, s ahogy már megszokhattuk, újra egy fantáziadús ötlet köré fonva. A '92 nyarán megjelent, s mindössze két heti munkát igénybe vevő gyűjtemény részei ezúttal különböző italok neve alapján azonosítható. Az intro például a *Coke* dobozának színeiben jelenik meg, ezzel biztosítja a kellő alaphangulatot. Ezt követően a képernyő scrollozását két részre osztották, először is egy pattogó ***Crest*** logo, majd egy felfutó szöveg formájában. Mindez egymás mellett. Hogy félreértés ne essék a háttérben (feltételezhetően) sprite-ok formálta nagyított betűk bukkannak fel. A híres FLI scroll teljes betalálás. A 38 karakter széles jelenség FLD, FPD hagyományos nyújtás és hajlítgatás eljáráson esik keresztül. Miután már azt hittük, hogy igazán megdöbbentünk, megjelenik az egész kombinációja, estenként négy darab különálló szöveggel. A 768 pontból összeállt hajlékony vonal, kilenc mega dycp, és az oldalkeretre kibillenő végtelen bobrutin ezek után gyerekjátéknak tűnik, pedig nem az! Egy normál és egy FLI logo találkozása is itt látható, méghozzá olyan módon, hogy az első FPD-ben míg az utóbbi tech-tech-ben hullámzik. Az előadás befejezésén kössük fel a gatyánkat: 25 karakter magas oldalkeretes scroll egy piciny real-time plotterrel támogatva. És még azt merik állítani, hogy ez egy rossz demo!

Eldorado/*Origo Dreamline*: Ez itt a software-es Amiga emuláció helye. Na, mielőtt bárki komolyan venné a dolgot, ez csak egy költői túlzás volt. Azonban igaz, ami igaz talán a mai napig sem született ilyen fimon színátmenetű FLI logokat bemutató show. Ha hihetünk a büszke grafikusnak, akit barátai csak *Colourful*-nak (azaz *Csupaszín*) neveznek, illetve a programot szerkesztő *BX*-nek, akkor a négy részes produkcióban megjelenő feliratok többszáz szín használatával készültek, mindemellett egyesek különleges AFLI felbontásban. Továbbá minden egyes karakter területén 40 szín alkalmazható. Különösen érvényre jut ez a jelenség a harmadik részben, ahol a bemutatott feliratot, talán még Amigán sem tudnánk megjeleníteni. A kép alján futó kövér grafikus scroll jelentősége szinte eltörpül a letaroló látvány mellett. A negyedik felvonás hasonló jellegű logoja felett például perspektivikus multiplexer tekereg, míg az alul tátongó űrt egy oda csapott *Star Wars* scroller tölti ki. Azonban ne feledkezzünk meg az ugyancsak ügyesen megoldott introról, s a digi zenében jeleskedő második részről sem. A kollekció méltán nyerte meg a '90-es ***Horizon party*** demoversenyét.

Brutal II./*Light*: A sikeres **Brutal III.** árnyékából ideje kiemelnünk ezt '89 novemberétől '90 januárjáig készülgető produkciót. A mostani alkalommal *Waco*, *Goblin* és *Flamingo* a felállás. Nos, a kor divatának megfelelően állítható paraméterekkel megtoldott tech-tech logo a nyitó szám. Na persze, hogy a jelenetre ne lehessen ráakasztani a teljes bukás meghatározást, a skacok alulra három split-es hét sprite-tal manipuláló raszter őrületet terveztek. Ezután kapaszkodjunk, következik a nyolc (8!) teljes képernyős dxsp, magyarul szinuszozó sprite scroll. Ennek a mai napig nem akad párja! A program ezután a harmadik dimenzió jegyében folytatódik, egy sakktábla torzítás és vonalvektorok formájában.

Sun For Fun/*FBI Crew*: 1990-ben jelent meg a ***Chromance*** előcsapataként már korábban bemutatott ***FBI Crew*** utolsó megademoja. Ezek voltak az első lépések abba az irányba, hogy a sok tehetséget foglalkoztató társaság saját stílust alakíthasson ki. Ez az egyéni jelleg nagyban köszönhető három fiatalember munkájának. *Brain*, a processzor nagymestere, míg *Griff*, a muzsika virtuóza és *SKC* akkoriban a pixelek páratlan királya volt **(ez mind csak mellébeszéd, a demo egyetlen érdekessége, hogy a program és a rajzok készítésében oroszlánrészt vállaltam — JEAN)**. Egy mozielőadást szimuláló filmbefűzés után, 7*8 sprite-ot és egy alsó keretscrollt alkalmazó kiíró rutint látunk. A továbbiakban a logon elmosódó plotter eljárás illetve a zene ütemére villódzó sakktábla és hullámzó logotükörkép figyelhető meg. Egy tréfára vett animációt mega dycp és raszter split hegyek követnek. Az acid fejek szinuszos rángatása egy 25 karakter magas scrollal társul, majdan sprite labdákat pixelnek használó felfelé tekergő scrollal szembesülünk. Az utolsó nagy dobás a *Griff*-féle saját tervezésű digi dobokkal párhuzamosan futtatott kaleidoszkóp jelenség.

My, OH My!/*Light*: Ugrunk jó másfél évet. '91 tomboló nyár, *my oh my*! A társaság tovább duzzadt a nemrég igazolt *Yabba* és *Rash* személyével. A Zenei aláfestés érdekessége, hogy teljes egészében a magyar származású svéd, *Dankó Tamás* (Amigán ***Fairlight***, 64-en ***Censor***) tehetségét dícséri. Mindjárt a mélyvízbe ugrunk, a **Brutal II.** óta módosított, azonban továbbra is no border illetve full screen jellemzőkkel ellátott négyes dxsp-vel, azonban most nagyobb méretben. 120 színű számtalan vágással bonyolított első generációs plazma következik, majd hét darab 'ora' mega dycp látható. Mit is jelnent mindez? Az 'ora' gépi kódu utasítás ismételt használatával elérhető, hogy a szöveg ne takarja egymást, hanem másolódjon. Az más kérdés, hogy *Flamingo* az első, akinek ez eszébe jutott. A finálé magában is egy remekmű. A fillezett poligonok teljes történetét kísérhetjük szemmel a legprimitívebbtől egészen az animált inkonvexig. A műsor tíz percig tart, de érdemes végignézni!

2. Years/*Crest*: 1990 oktoberére, két hónapos késéssel érkezett a társulat második évfordulójának digitális emlékeztetője. A szereposztás maradt a régi, *GBF Designs* rajzol, *Crossbow* és *Vision* kódol, s *Goldrush*-nak csak a szája jár. Ebben a demoban egy 11 darabos mega-dycper-ről **(ez egyáltalán nem biztos, mert majd kifolyt a szemem míg megszámoltam az állandó zűrzavarban — JEAN)**, majd egy valódi FLI végtelenített görgetéséről mesél. Itt kell megjegyezni, hogy a ***Censor*** által propagált rutin igencsak sántít. Vessünk egy pillantást erre és rögtön látszik a különbség. Ezután 112 sprite tekergése uralja a teljes képernyőt, s kisvártatva FPD-vel bonyolított sideborder scroll szemtanúi lehetünk. A karakterek mind külön színmemóriával rendelkeznek. A flexible pixel ditance után most itt a flixable változat, amely ugyanazt teszi egy FLI képpel. 160 dycp a menő ebben a demoban, méghozzá úgy, hogy a rutin elindítása előtt három különböző stílus közül választhatunk. A nehéz búcsú perceit egy felfelé illanó, termetes grafikus scroll könnyíti meg. Ne szomorkodjunk, mert a következő ***Crest*** demora nem kell sokat várnunk!

Mega Demo'90 & Wise Brains/*Cosmos Designs*: Hasonló jelleget mutat a negyedik ***Radwar party***n megjelent és a néhány hónap múlva közzétett két produkció, ezért ezeket

mindjárt egy kalap alá is vesszük. *Hannes Sommer*, a **Cosmos**-ból kiált kizárólag legális tevékenységet folytató programozó fő erőssége egyértelműen a multiplex-elt sprite-okban mutatkozik meg. Annál kevesebbet ért viszont az ízléses design és grafikák készítéséhez. Ez a tipikus példája annak, amikor egy kóder egymaga készíti el a teljes demot. A grafikus scrollal egyszerre prezentált sprite hegyekkel 3-4 esetben is találkozhatunk. A képek sok esetben a tíz képernyős nagyságot is elérik. Természetesen itt generált grafikákról nem pedig előre tárolt memóriáról van szó. Hasonló téma a mester kezdeti 54, majd a második produkcióban 65-re javított sprite-megjelenítő rekordja. További büszkeségei, az öt split felett oda-vissza cibált karakter grafika, mely felett 'ki tudja hány' sprite, kígyó alakban tekereg. Nem rossz az FLI tech-tech és a bolygókat mozgató kis rész sem. Kósza hírek szerint az osztrák fiatalember a demoknak búcsút intve játékok programozásába kezdett.

One Year Totally Stoned/*Booze Design*: 1992 szeptemberében indult útjára ez a teljes egészében HCL nevű ismeretlen tehetségnek köszönhető alkotás. Rögtön az introban egy képzelebeli sodrófára felgöngyölt, legalább öt karakter magas scrollal szembesülünk. Ezt követően 172 elemű dotbal, 128 előre letárolt fázisát láthatjuk. Ha esetleg unatkoznánk, akkor a jelenet tetejére egy szinuszos kígyó is bekapcsolható. Nagyon gyors rejtett-vonalas poligonok váltják egymást a soron következő részben, majd döbbenet pillanatai jönnek. Képzeljünk el egy AFLI jelleget mutató animált mozaik mintát, amint x tengely mentén ide-oda cibálják, s ezután a dolgok tetejébe egy időnként FPD-vel, a már emlegetett sodrófa effektussal megspékelt ***Booze*** logo jelenik meg. Természetesen a kimaradó rasztersorokon továbbra is az eredeti színes jelenség figyelhető meg. Az előadás sebes vonalvektort alkalmazó scrollal zárul.

Legoland 2/*Fairlight*: Valamikor ezt a svéd csapatot mind 64-en, mind Amigán az egyik legerősebb demosként tarthattuk számon. Ugyan 16 biten újult erőre kapott a ***Virtual Dreams***, kis alcsoport megjelenése óta, azonban sajnos a kis öregen ez nem mondható el. A két említett gépen kívül **PC**-n, valamint **Nintendo**-n is egyaránt tevékenykedő nemzetközi óriáscsoport nevéhez ma már az egyik legnagyobb svéd modem importőr cég is fűződik. A '92 áprilisában közkincsé tett *Tron-Rowdy* produkció egy jó közepes színvonalat képvisel. Az érdekességek közül való a **Hardwired**ből ellesett két, három dimenziós sprite-scroll. A grafika felett elhelyezett, forgó betűk vastag testtel rendelkeznek. Továbbá 64-en itt látható először fractalos ray-tracing animáció, s az űrben utazó vektorhajó. A dotvektorok talán már nem, de a gumiváltozatban illetve hullámoztatva produkált vektorbobok nagy meglepetést keltenek. Hasonló hatást nyújt a **Sarge** grafikáján futtatott árnyékos scroll és egy állószöveget deformáló, forgolódó FLT feliratú labda. A bemutatott képek között további két ***Fairlight*** demoból láthatunk ízelítőt.

Visuality/*Visual Reality*: '92 nyarán a dániai **Samsőn** megtartott nagyszabású rendezvény egyik indulójáról van szó. *Mizi* programja a vonalvektorok legkülönbözőbb felhasználásait mutatja be. Az első részben a hidden, azaz rejtett hátterű poligonok speciális fajtájával az árnyékos megoldással találkozunk. Ezután következik az amigás **Silents** ötletén alapuló (a program a tavalyi Évkönyvben ismertetett **Intro, Dentro, Mentro, Demo?** c. alkotás felépítését használja) hidden-line-vector, ami kocka, tetraéder, lemez illetve különböző animációk formájában ölt testet. A befejezés felé haladva azonos alakú, ám különböző kitöltő grafikát alkalmazó legalább négy karakter magas scrollal, majd egy ízlésesen kidolgozott, az alsó keretről becsusszanó futószöveggel találkozunk.

Delicious/*Trias*: Az előző demoval egyidőben Magyarországon jelent meg ez a szintén egy oldalas összeállítás. *Scotex* grafikáit, *Artlace* és *Rish* programját valamint *Ati* rovására írható zenéket menüből választhatjuk ki. A hét részből nyilvánvalóan domináns szerepet tölt be a dupla szinusszal generált scroll különböző fajtája. Így az egy karakteres dxycp, a termetes floffy-scroll, ami pixelenkénti hullámzást jelent és az utolsó részben bevonagló teljes képhosszúságú változat. Továbbá figyeljünk oda a karakteres duplázással megnövelt létszámú bobseregre, a pontvektorokra és egy gyengébb kivitelezésű, de még így is látványos plazmára.

Shining Chrome/*Chromance*: A nagy sikerű **Burning Chrome** megjelenése után már csak kisebb demokat láthatunk az egyik legelőkelőbb magyar társaság bemutatásában. A sorozat ezen eleme az interferencia jelenség tanulmányozásával foglalkozik. Emlékeztetőnek, a jelenség azonos (bővebb értelemben különböző) hullámhosszú hullámok találkozásakor jön létre. Amit mi computeresek interferenciának nevezünk, az a tranzverzális (azaz a hullám terjedése merőleges az amplitúdóra) hullámok találkozásánál létrejövő úgynevezett *Lissajou* ábra. *Alex* barátunk ezt a programban feltételezhetően sprite-ok és karakterek közös használatával érte el. Talán ennek köszönhető, hogy az aktív képernyő ilyen korlátozott területet foglal el. Mindazonáltal az ötlet egyedülálló kivitelezése így is díjat érdemel.

Burning Hearts/*Starfire*: Utolsó előttiként véssük fel egy '86 júliusában megjelent klasszikus alapmű emléktábláját. Talán az első produkció, ahol megjelent az ízléses szerkesztés igénye, s talán az első, amelyből egyes mai demok is példát vehetnének. Bizony akkoriban még olyan ritkák voltak az ilyen jellegű alkotások, mint manapság egy jó 64-es játék. Akkoriban egy nagyított keretscroll, vagy a színpompás rasztercsík jó-pár szívet megdobogtatott. Akkoriban egy teljes grafikus kép csodaszámba ment, s akkoriban minden demo valami egyszerű, de új ötletet tartogatott. Akkoriban egy új programot feszült izgalommal töltöttünk be, s akkoriban született a szellem, melyet úgy hívunk demoscene. Azok voltal az igazi idők! Ebben a két-file-os kis remekműben ismert játékok zenéi közt válogathatunk. Egyben itt látunk először alsó-felső keretet beterítő csillagmozgást, s itt találkozunk FLD-vel valamint a borderscrollok széles választékával is. Minden egyes részben a propagált játéknak megfelelő hangulat fogad bennünket, s segítségükkel emlkezhetünk a **Star Paws, I Ball** és **Last Ninja** c. slágerekre.

Atte, Electric/*Extend*: Itt a vége, fuss el véle. Az ***Extend***-ék szép grafikájával búcsúzik mostani C64-es demoösszefoglalónk.

● *JEAN*

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMELKEDŐBB AMIGA DEMOI

Nézzük, mi történt az utóbbi időben a vezető szingépezet, az Amiga területén. Nyilvánvaló törekvés figyelhető meg az igényesség irányában, így a kezdetben divatos, s tulajdonképpen csak egymás után behajigált rutinok korszaka lejárt. A megademo kategóriát teljesen felváltja a *Mental Hangovert* stílus, amit egy újabb hirtelen jött reform követ. A forradalom neve *Melon Dezign*, s időpontja 1992 április elejére tehető. Ez a ***Crystal*** nevezetű társaság alcsoportjaként tevékenykedő kicsiny csoport **Human Target** c. munkájával robban be a köztudatba. Mi is történik valójában? Nincs több konvencionális képernyőfelépítés, a fekete alapszín idejének is vége. A felhasznált rutinok mellett legalább olyan fontos szerepet tölt be maga a stílus. Színek kavalkádja, őrült dinamikus zene s az igen gyakorta előtérbe kerülő humor. A melódia gyakran együtt lép a programmal, s az elavult elhalványodások helyét képernyőpörgetések, redőnyök, rolók és minden alkalommal új átmenetek veszik át. Éppen ezért a '92-'93-as évben kiadott demok fejlődése technikai szempontból elmarad a korábban megfigyelhetőtől. A dinnye mintájára gombamód szaporodnak a csak legális tevékenységet folytató, kizárólag aktív tagokat foglalkoztató alakulatok. Így jön létre a **Virtual Dreams/*Fairlight***, **No Soul/*The Silents***, **Masque/*TRSI***, **Jetset/*Skid Row***, és számtalan apróbb követőjük. A szín legális része mereven elkülönödik a manapság lassan közutálatnak örvendő illegális szekciótól. Mindazonáltal továbbra is az óriás csapatok uralják a tábort, ami többek közt a *„nagy hal kishalra vadászik"* effektusnak köszönhető. A nemzetközi csapatok felfigyelnek a kisebb tehetségekre, és azokat teljes egészében, vagy alcsoportként magukba zárják. Erre kitűnő példa az ***Anarchy*** által felszámolt ***Rednex*** és ***Gate***, az ***Alcatraz*** bekebelezte ***Coma*** illetve ***Strange***, ***Andromeda*** áldozatául esett ***Motion, Offence*** valamint ***Anbsence*** és a már ***Silents***-es ***Aero, Fantasy Force***, s így a ***Complex***-féle ***Offworld*** illetve ***Adept*** szerzemény. Ez a háttere a sorozatban megjelenő csúcsminőségű programoknak. A legjobb csoportokban napra készen a legjobb emberek foglalnak helyett, s az évek folyamán folyamatosan cserélődnek. Nagy legendák, mint ***Kefrens*** újraszületése mellett (a dán srácok a **Desert Dream** és **Guardian Dragon**, **Multimegamix** sorozattal újra a világranglista egyik vezető tásrulatává küzdötték magukat), elveszítjük a pontos szervezettségéről megimsert ***Anarchy***-t és a közkedvelt ***Rebels***-t. Helyettük és belőlük új csillagok születnek ***Lemon***. illetve ***Movement*** címszó alatt, melyek már a kornak megfelelő design égisze alatt dolgoznak. A ***Silents*** és ***Phenomena*** karrierjével együtt hanyatló svédek mellett az ígéretesnek mutatkozó, norvég ***Spaceballs*** illetve ***Andromeda*** valódi sztárrá növekszik. Előző, ***Kefrens***-ékhez hasonlóan két óriási party győztesének mondhatja magát. A nagymérvű változások ellenére a stuff többsége továbbra is Skandináviából érkezik. Az ***Andromeda*** a terjedő különböző Amigák, főként az 1200-as megjelenése után a precíz design mellett a kompatibilitás éllovasává válik, majd a sorba csatlakozik ***Sanity***, ***Complex*** és minden valamit magára adó társaság. A 1992-től tovább erősödik a partyk és konferenciák vezető szerepe. A versenyeken kitűzött hatalmas összegek ahhoz vezetnek, hogy a legjobb programok csak a nagyobb rendezvényeken jelennek meg. A grafika és zene világában is komoly fejlődés tapasztalható. A manapság felbukkanó Slideshow-k, illetve demoillusztrációk már lassan fotó minőségűek. A rajzolók felfedezik a nagyobb felbontásokat is, és manapság egy-egy kép elkészítése már tetemes időt vesz igénybe. Egy újabban erősödő mozgalom hevesen támadja a korábban elfogadott másolást, amely a számítógepes grafikák ismert művészek képeinek reprodukcióját jelenti. Itt természetesen a mű pontos kopírozásáról illetve részenkénti felhasználásáról van szó, nem pedig az eddig is elvetett digitalizálásról. Zenei téren megszűnik a hangszerek úgynevezett lopkodása, így egy valamire való muzsikus saját hangszerparkból válogat. A fokozódó techno-őrület (**Technomania I-II/*Shining 8***, **Techno Tower/*Paradise***, **Kaos/*LSD***, **Tekknobert/*Wildfire***, **Raverance/*Cyclone*** stb) ellenére az igazán híres és közkedvelt zenelemezek az örökzöld dallamok világából válogatnak, klasszikus, romantikus, jazz illetve synth elemekkel (**Crystal Symphonies I-II/*Phenomena***, **Legalise it I-II**, **Spring Melodires/*Anarchy***, **Mirror/*Andromeda***). A lemezes újságok területén1 a 64-es utóbbi éveiben tapasztalható változások mennek végbe. A vezető magazinok megszűnnek, s helyüket az újonnan alakult újságok tucatja veszi át. Így búcsúzhatunk a közkedvelt ***Zine, I.C.E, D.I.S.C, Hack-mag, Stolen Data*** és társaitól, viszont köszönthetjük az új generációt ***R.A.W, Upstream*** valamint az angolnyelvű ***Sledge Hammer*** formájában. 93-ban a demok technikáját érintő újabb folyamat veszi kezdetét. Az ***Anarchy*** gondozásában megjelenő **3D Demo** *második része* gigantikus 800 kilobyteos file formájában készül el. Az eredeti elgondolás alapján az ilyen módon kreált enorm állomány jó eséllyel indul a *Eurochart* egyrészes-demo listáján. Nos, a megoldás a manapság ütemesen terjedő merevlemezes meghajtók mellett nagy népszerűségre tesz szert. Az így könnyedén isntallálható software-ek gyorsan követik egymást (**Mindriot/*Andromeda***, **Interference/*Sanity***, **Paradigma/*Complex***, **Clairvoyance/*Absolute!***). A folyamat minden kétséget kizáróan a jövőbe mutat. Vajon mi következik ezután?

Multica/*Andromeda*: Tavaly a norvég ***Crusaders*** által szervezett húsvéti demopartyn szerepelt az indulók listáján ez az egylemezes trackmo. Mindazonáltal a versenyben második helyezést elért, ugyancsak ***Andromeda*** kiadásban megjelent **D.O.S** mellett méltatlanul merült a feledés homályába. A demot igen pontosan megtervezett és finoman kimunkált vektoros jelenetek jellemzik, melyeket a csapattól már megszokott ízléses design tesz igazán különlegessé. A program kezdő illetve befejező részei közt elhelyezett gerincet két fő zóna alkotja, melyek így értelemszerűen megfelezik a bemutatott trükkök sorát. A **Multica** megalkotója, *Andy* ezúttal a meglévő poligon fortélyok variálására illetve továbbfejlesztésére törekedett. Elsőként a közkedvelt glenzvektor és egy dotball kombinációját mutatja be, majd gömböt illetve kört tartalmazó objektumokat láthatunk. Ez utóbbiak érdekessége, hogy az egyes felületeken elhelyezett pepitaszerű mintával növelte a felhasználható színek számát. A továbbiakban egy 500 pontot körkörösen forgató úgynevezett transformerrel találkozunk, majd az első jelenetben szereplő összetett test glenz részét üvegvektorral helyettesíti. A következő rutin a viszonylag új ötletre épülő dotpoligonokat dolgozza fel. Ezeknél a testeknél a térhatást nem szakaszok, vagy színes lapok, hanem a megfelelő helyeken elhelyezett pontok hozzák létre. Tulajdonképpen az úgynevezett rubbervektorok kategóriába tartozik a vízbe pottyantott sakktábla, és az azt követő *„total jelly disaster"*-nek nevezett jelenség. A hajdanán a **Hardwired**-ben bemutatott pixelizált vektorok tökéletesebb változatával, és egy lámpával megvilágított minden oldalán kis poligon testekkel ellátott forgó kockával (úgynevezett *lightsourced tv cube*) is itt találkozunk. Érdekes ötlet a dotvektorok glenz változatának bevezetése is, mely a már említett effektust nem fillezés, hanem pontok használatával közelíti meg, és a hasonló elvet hasznosító úrjelenet, ahol az így készült objektumot egy csillagmozgás változásaihoz igazítja. Az említettek mellett még sok egyéb megoldás, valamint *Ques-Duel* grafikai és *Mr.Man* zenei támogatása is hozzájárult ahhoz, hogy a **Multica** a 92-es év egyik legkiemelkedőbb alkotása legyen.

CAT/*Crionics and Silents*: A 91-es év végén megjelent és azóta is méltán népszerű **Hardwired** c. két lemezes trackmo után a dán fiúk már kizárólag üzleti célú programok fejlesztésével foglalkoznak. Első ilyen irányú munkájuk, mely egy Dániában működő software-terjesztő és forgalmazó cég, a ***Cat Computer Club*** megbízásának kö-

szönhető, a reklám kategóriájába tartozó demonstrációs software-, amely akár számítógépes üzletek kirakadában is elhelyezhető. Ilyen céllal is készült. Számunkra azonban sok érdekességet tartogat, mert az Amigán oly népszerű trükkök és effektusok széles skálája mellett végletekig precíz design és képernyő technika jellemzi. Nem kisebb nevek szerepelnek itt, mint a top-listákon másfél esztendeig vezető pozíciót betöltő *The Spy* és az ő programozói munkáját zenével, grafikákkal és animációkkal támogató **Kyd/*Balle Production***! Többek között előtérbe kerülnek a vektorok speciális fajtái, bonyolult elasztikus alakot produkáló zselé, az áttetsző glenz, a két test szakaszos vágásával előállított zebra és megduplázott, fehérzaj mintával határolt kockák formájában. A pontokból felépített zászlók és különleges bitplane eljárással megalkotott alagutak valamint sakktáblák mellől nem hiányozhat a teljes képet elfoglaló ray-tracing animáció sem. Olyan produkcióval állunk szemben, amely mind grafikai-zenei, mind program-technikai szempontból eredményesen kihasználja Amigánk képességeit.

Brilliance/*Faculty*: A **Disney** és a **Jump Master 2.** megjelenése után látványos változáson ment keresztül a nyíregyházi fiúkból összeállt tehetséges társaság. Ambícióik odáig vezettek, hogy az oly sokat vitatott 93 áprilisi kecskeméti demoversenyen, igen előkelő dobogós helyezést értek el. A zsűri véleménye szerint az induló produkciók színvonala nem indokolta az első díj kiosztását. Na már most ezzel a véleménnyel szívesen vitába szállnánk. Az egy lemezt felölelő demo megtekintése után bárki megállapíthatja, hogy a szóban forgó alkotás túlmutat egy átlagos magyar trackmo színvonalán. Első lépésként egy száz lappal határolt, zselé jellegű vektorlabdával, áttetsző lapok forgatásával valamint hat darab RGB árnyalatú köráthatósával találkozunk. Ezt követően szövegnagyítást, a csapat nevének üvegkockára feszített változatát, majdan pontokból felépített szinuszos alakzatokat mutatnak be. Az ezután bepörgő dual-vektor két, rasztercsíkonként fésűszerűen összekevert objektumot jelent. Az ötlet a népszerű '**In the Kitchen**' c. ***Anarchy*** trackmo számlájára írható. A program értékét talán nem is *Scribe* rutinjainak bonyolultsága, esetleg a *Shark-Scanner* féle grafika, hanem a teljes produkció gördülékenysége és a modern design jegyében megalkotott képernyő kezelés hordozza. Mindezek mellett figyelemre méltó a teljes kreációt záró ray-tracing animáció. Ilyen fejlődés mellett fokozott kíváncsisággal várhatjuk a beígért folytatást.

Victory/*Headway*: A kecskeméti ***In Bloom*** összejövetel másik kiemelt díjazottja ez a szegedi társaság. A rövidebb lélegzetű file-os munkát *D-Mage*, kis hazánk egyik mostanában felfedezett, legígéretesebb grafikusának rajzai teszik igazán színessé. Sajnos a mester azóta a ***Fairlight*** új demorészlegében a ***Virtual Dreams***-ben dolgozik, ami erősen megkérdőjelezi a korábban erősnek hitt magyar team sorsát. Persze ez a téma egy más lapra tartozik. A csoport egyébiránt szemlátomást sikerrel sajátította el a nyugaton nagy fejlődésnek indult képernyőtechnikai módszereket. Ez pontosan annyit jelent, hogy a korábbitól ellentétben a grafikák és a különböző jelenetek nem egyszerűen elhalványodnak illetve kigördülnek a képernyőről, hanem jelenet váltásokat animációk, függöny- illetve redőnyszerű kitöltő jelenségek kísérik. Ilyen látvány választja el a kezdésként bemutatott árnyékos vektorobjektumokat, egy valós idejű teljes képet feldolgozó nagyító eljárástól valamint a különleges sarkokat nélkülöző poligon testektől. Továbbá megismerkedhetünk egy szinuszos bobscrollal illetve az azt követő kifejezetten reális és három dimenziós élményt nyújtó pontokból felépített jelenettel, amely egy hosszú csavarodó vászondarab látványát produkálja.

Desert Dream/*Kefrens*: 1993 április, Oslo. Történelmet írunk. ***Kefren*** fáraó utódai magas fölénnyel szerezték meg a nagyszabású rendezvény első díját. A szokásos csapat *Laxity* vezetésével, aki ezúttal nemcsak a program szerkesztését, hanem a hanganyag elkészítését is maga vállalta, *Zeus*, *R.W.O*, és *Blizzart* művészi támogatása mellett egy nemmindennapi alkotást bocsájtott útjára. A vektoros sivatagi jelenet után a zselégrafikának induló forgó logo, egy forradalmi alagútjelenség, megvilágított körök, egy különös vektorizált raszterrutin és hasonló parádés megoldások rendre váltják egymást. A nagy számok kedvelőinek tízezer pontból felépített testekkel, tizenkétezer pixeles szinuszhullámmal, valamint kvázi ötezres csillagmezővel és egy forgó tölcsérrel kedveskednek. A tüskés golyóbis megjelenésekor az embernek az az érzése támad, hogy a program együtt él a zenével, és azzal szétválaszthatatlan egységet alkot. Forgó grafikus nagyítás zárja az idei év legkiemelkedőbb alkotását, egy kétlemez álmot, mely valóra vált.

Interference/*Sanity*: A német fiúktól eleddig szokatlan megoldások szemtanúi lehetünk. A magával ragadó dinamika és bravúros ötletek mellett egyre inkább helyet követel magának a design. A gigantikus méretű file-trackmot *Microforce* programozói munkája, és a *Cougar*, *Havok*, *Virgill* grafikai és zenei trió támogatása keltette életre. Az említésre érdemes jelenetek közül a végtelenített glenzmezőt, a 3D rasteralagutat, majd annak perspektívikus forgatását, egy y tengelyes rotáló nagyító eljárást valamint a hat elemes körvektor rutint emelném ki. Az őrült tempó közepette a ***Kefrens***-féle tölcsér kombinált változatával is találkozhaunk. Óriási anyag, minden gyűjteményben ott a helye!

Metro & Metro 2/*Parallax*: A 92-es év elején Finnországból érkezett két rövid rendhagyó program. A különös Metro név, a '**MEeting TRack intrO**' rövidített változata, az utóbbi években divatossá vált 'tro' végződésű szójátékok százai közt nem kelt különösebb meglepetést. Az első rész a kis társulatnak kereken egy szorgos hétvégi munkájába került. Ennek a pár napnak és *Simply* fejlesztésének eredménye a gigantikus PRX logo, az RGB színű animált vektorlapok, melyek találkozáskor a fényáthatás törvényeinek megfelelően viselkednek valamint egy három bitplénes, 256*256 keretet kitöltő 50 herzen ketyegő glenzobjektum. Zárószámként igazi meglepetés következik.. Hihetetlen, de egy teljes képernyős, 4096 oldalú, megvilágított és mindezek mellett négy plénes léggömb poligon animációja. Igaz, ami igaz az 50 herzes tempó is egy kissé alábbhagy, mondjuk úgy másodpercenként egy képkockára. Mindezek mellett külön érdekesség, hogy a kis remekmű zenei aláfestését a mostanában *Alcatraz* berkein belül tevékenykedő svéd vendég, *Lizard King* készítette. A pár hetes késéssel érkezett folytatásban ismét tombol a poligon őrület. Jelszó, minden 50 herzen. Így a light-sourced kocka az üvegkockában jelenet, illetve ennek glenzesített változata, továbbá az eddig valaha is készített leglátványosabb, elkülönített RGB forrásokkal pásztázott duo-hexaéder. A második rész grafikájáért többek közt a közismert *Kissarobotti*, a muzsikáért pedig a különös hangzású *Ufoman Sf* vádolható.

Great Bytes In Fire/*Cyberiad*: A **Multica**val egyidőben bukkant fel ennek a rövid életű finn csapatnak első és egyben utolsó munkája. Az scene eseményei ilyenkor kísértetiesen hasonlítanak a mai zenei élethez, csoportok illetve együttesek jelennek meg és rövid sikerek után örökre eltűnnek a süllyesztőben. Ilyenkor több lehetőség áll fenn. Az alakulat tagjai vagy abbahagyják eddigi scene tevékenységüket, vagy a későbbiek során a creditsből megismert neveket más-más csapatok produkcióiban láthatjuk. Így hát figyeljünk oda, hol találkozunk *Fraction*-nal, aki jelen esetben *Dean* zenemoduljét és *Prime Premium* pixeleit

mozgatta meg. Hat ágú három dimenziós csillagot és egy magasfeszültségjelet, mozgó fényforrással világított meg. Az ezt követő négy bitplénes szinuszscroll Amigán igazán ritkaságszámba megy, csakúgy mint az interferencia jelenséggel és egyéb különleges mintákkal stencilezett összetett vektorok. Nos, az ilyen sajnálatos szalmaláng élet nem minden esetben vonja maga után a kiadott termék rossz minőségét. A **GBiF** talán nem volt a top-listák döngetője, de erősen közepes színvonalával még megállja a helyét a nemzetközi versenyben.

Gathering'92/*Offence*: Hasonló kurta szereplésre futotta ennek a norvég társaságnak is. Demojuk azonban gyöngyszem a maga nemében, ugyanis az első igazán tökéletes példája a bitplénes grafikák vektoros manipulálásának. Mit is jelent mindez? Pontosan azt, hogy *Perplex* volt az első programozó, aki nyolc színű képeket valós időben forgatott, illetve nagyított hasábbra feszített fel. A real-time persze egy kicsit sántít, mert a program bőven elegendő idővel rendelkezik a számítási feladatokra a teljes demonstráció elején, valamint a köztes, információs képernyők nyújtotta szünetekben. Ettől függetlenül a *Pal* tervezte logoknak, és *Comajim* pergő ritmusainak köszönhetően a kis program tökéletes kinézete mellett őrült dinamikára tesz szert. A hasáb analógiáját követően megtekinthetjük az üdítős doboz változatát, s magától értetődően mindez 50 herzes képfrekvencián engedelmeskedik a természet fényhatás törvényeinek. Az utolsó jelenet csak hab a tortán. Egy szinuszosan forgó-pattogó, grafikákkal határolt gumikocka tölti be a képernyőt. Lenyűgöző látvány!

Hardcore/*Anarchy*: 1992 május. Aki járatos a demok világában, az megszokhatta, hogy minden, ami a legendás nemzetközi társaság nevéhez fűződik, az csak brilliáns lehet. Nem kivétel ez a file-os program sem, amelyet ezúttal vagy féltucat hírésség neve fémjelez. A programozásban *Rush*, *Dan* és *Icronite* vettek részt. A kezdőgrafikáért a méltán legnépszerűbb *Facet*, valamint a további rajzokért *Milkshake* felelős, továbbá az audio részek *4-Mat* számlájára írhatók. Amit itt láthatunk, az a mai napig egyedülálló, ugyanis az első hidegzuhany egy valósidőben ray-tracing eljárással számított és sakktáblára vetett árnyékával megtoldott gömb prezentálásával érkezik. Később **Space Cut** névre keresztelt poligonkocka metszés, mindez tovább bonyolítva fényforrással valamint a vizsgált test animációjával. Látványos pontokból felépített mozgó formákkal és egy '**Ginger Bread Man**' című humanoid formát öltő fraktállal zárul a nemmindennapi show. Ez az igazi hardcore!

Mayday Resistance (Something for your Mind)/*Radar Contrast Production of Adict*: A 92-es esztendő végén látott napvilágot ez az egészen vad, csak fanatikus techno rajongóknak ajánlott program. A karácsonyi party demoversenyén nem érhetett el magas helyezést, mivel a techno műfaj ellenzői a szavazás során természetesen hátrányban részesítették. Mindazonáltal a **MR** mégis napirendre kerül, mert a videoklip stílus egyik sajátos képviselője. Az egy főmodulra és több kitöltő zenére épülő alkotást a villanások, animációk, mandelbrotfraktálok és eredeti klipkivágások ügyes keverése teszi igazán érdekessé. A *James Brown is Dead* stílusban fogant (ízlések és pofonok?) számot, a mayday valamint a replay szavak ütemes ismétlése varázsolja lebilincselően izgalmassá(?). Summa summárum kegyetlen techno, őrült ritmus és vad animációk. Minden, a stílust követő gyűjtő dobozában ott a helye!

Virtual Meltdown/*Paradise*: Itt az ideje, hogy egy kicsit előrángassuk ezt a kétlemezes megademot, mely szintén a 92-es évvégi konferencia *„hevében merült a feledés homályába"*. A felsorakoztatott trükkök hihetetlen száma, nem pedig a program szerkezete emeli az anyagot a megademo kategóriába. Szinte elképzelhetetlen, hogy a *Tedric* személyében egyetlen coder az effektusok ilyen számosságával lepje meg a közönséget, még akkor is, ha a rutinok nagy része nem súrolja éppen a processzor lehetőségeinek végső határát. A csapat jelképének egy patkányszerű rágcsálót választott, mely végigkíséri a teljes program menetét, kezdetnek mindjárt egy loader animáció formájában. A **Robocop** c. játékot utánzó 3D-s intro megtekintése után zselészerű, a dragon ball mintájára pontokból felépített gömbbel, majd óriási explodáló vektorkockákkal találkozunk. Továbbá fehérzajjal stencilezett douvektorok valamint zebrakockák szemtanúi lehetünk. Először itt láthatunk a vektorbobok vízalatti szimulálását, amely nem más mint az öreg rubber eljárás egy poharat ábrázoló grafika kombinációjával. A négy darab rugalmas gömb után egy mozgó pontszerű fényforrással megvilágított gigantikus vektobob következik, majd megismerkedünk a német fiúk nagyító eljárásával, egy földgömb-ráközelítés formájában. A változatosság kedvéért megint két kocka libben elénk, az első további *„kockában a kocka"* megoldással, míg az azt követő egy sakktáblával fűszerezve, majd ezután a lemezcsere unalmas momentumaiban optikai lencsét utánzó nagyítót láthatunk. A teljes kreálmány ekkor fordulóponthoz érkezik, mely a zenére erőteljes techno behatással jár, s az új stílus jegyében mutatja be a zoomscrollt, a plazmaeljárással stencilezett poligont valamint egy óriási 8424 pontból megszerkesztett zsászlót. Végezetül egy ügyes technikával ray-tracelt kép ráteszi a mondat végére a pontot, mely mondat csak azoknak ajánlott, akik szeretik a változatos stílust és a design helyett a kemény kódot részesítik előnyben.

Plastic Passion/*Upfront*: Érdemes visszatekintenünk a régmúltba, mivel 91 Karácsonya után sok értékes demo jelent meg, mely az oly nagy port kavart **Hardwired** és **Odyssey** mellett nem kaphatott megfelelő publicitást. Így történt ezzel az ősrégi dán csapattal, amely hosszú karrierje még a korai 64-es időszakba nyúlik vissza. Programjaik mindig forradalmi újításokat mutattak be, s biztossak lehettünk abban, hogy egy-egy ***Upfront*** suff megtekintése után megváltozik a kis Commodore képességeről kialakított képünk. A csapatnak Amigán is sikerült megőrizni sajátos jellegét, s manapság is azon kevesek közé tartozik, amelyek adaptálták és megtartották a jó öregen elsajátított stilisztikai elemeket, s azokat 16 biten továbbra is sikeresen alkalmazzák. Ilyen hangulatban fogant a társaság első, a 90-es évi munkáit összefoglaló gyűjteménye a **Cool Fridge**. A **PP** ugyan zömében szakállas ötletkre támaszkodik, de azok kivitelezése és variálása egyedülálló. Sok trükköt ilyen tökéletes formában azóta sem láthattunk. Ezek közé sorolható a változtatható mutatókkal ellátott 2400 szinuszdot, illetve a szimpla 6529-es változat. A plazmák új megközelítése a kétoldalú szalagra feszített, árnyékhatással kombinált csavarodó verzió. Figyelemreméltó a kezdésként bemutatott zip-zár jelenet, az x és z irányokban kitérő szinusz-zoomer, mely egy grafikus kép látványos deformálásával próbálkozik valamint a szintén 64-es trükknek induló 4 plénes logo-floffy, ami a csapat nevének x y tengelymenti hullámzását mutatja be. Az öt büszke programozó *Tech, Zarch, Spike, Einstein* és *Zoro* személyében a hagyományok tisztelőire is gondol, mikor csodás color-cycle és RGB, lightsourced illetve inkovex poligonok megjelenítése mellett dönt.

A Trip to Mars/*Tom Soft*: A tavalyi évkönyvben utalás látható egy titokzatos vektordemoról. ***Tom Soft***, azaz *Thomas Ladspurg* a strassbourgi születésű francia programozó az első Európában, aki hangzatos csoportnevek felhasználása nélkül igen széleskörű elismerésre tesz szert. Munkái elsöprő sikerek mellett egyben botrányt is keltenek, s az „**Egy Utazás a Marsra**" című alkotás a mai napig alapjául szolgál minden azóta megjelent vektorvilág

elemzéséhez. Ez a forradalmi és egyben első hoszabb lélegzetű poligon film végleges változatban 1990 nyarára készült el. Az első verzió a francia '***Generation 4***' computer magazin demoversenyén szerepelt, azonban a zsűri meglepő módon hátrányban részesítette. Később a Koppenhágában megrendezett ***Silents Red Sector*** konferencián indult, hasonló kudarccal. A programot a szerző távollétére hivatkozva diszkvalifikálták. A három részből összeállt remekmű második szakaszában főhősünk *John* egy, a ***Star Wars***-ból kölcsönzött siklóval a Mars meglátogatására indul. 2123 szeptemberében megtörtént landolás után a főhajóból levált kis szonda a bolygó képzeletbei tájainak felfedezésére indul. Találkozhatunk a *Warbird*-nek keresztelt marsi vadászgéppel, egy speciális helikopterrel, a homokos talajon haladó motorkerékpárral, illetve ellátogatunk a Hálózati Kommunikációs Centrumba, és a 2080 óta betelepített mars repülő városaiba. A történet végén rövid összefoglalóként megismerkedhetünk a korábban látott poligon objektumokkal. *Thomas*ról afrikai útja óta nem kaptunk hírt, így hát könnyen lehet, hogy az áhított folytatásra még sokat kell várnunk.

Universal Intensity/*Complex*: Ha Finnország, akkor ***Complex***! Valóban, nevükhöz híven összetett a javából ez az 1991 júniusában, a ***Society*** konferencián útjára bocsájtott trackmo. *Dalton* forráslitája mellé *Jugi* nyújtott grafikai és zenei segítséget, akinek rajzaival már több azóta megjelent produkcióban találkozhattunk. Példa okáért **Delirium**, vagy **Book of Songs**, hogy csak a legjobbakat említsük. Végy néhány hétköznapi trükköt, na persze nem árt, ha van saját ötleted is, csapd hozzá a megfelelő designt, és máris kész egy remek demo. Ezen az elven működik az üvegkockába zárt zajjal átjárt ***Complex*** jelvény, s egy különleges tulajdonképpen grafikai manipulációkkal elért és szinusz-scrollal megtoldott plasma. A ***Sanity*** féle **Elysium** után először látható a fillezett vektorbob névre hallgató jelenség, amely kis vektorkockákból felépített nagyobb testek formájában jelenik meg. Ezután rotálódó pattogó labdák következnek, de olyan formában, hogy a lasztik felületén látható minták a perspektíva szabályainak megfelelően működnek. A bemutatást egy szinuszosan duplán hullámzó színátmenet zárja. ***Complex — Suxx forever***!

Black and White Slideshow II/*Hooked — Drifters*: A digitalizálás nagymesterei 92 májusában visszatértek a legendás fekete-fehér gyűjtemény folytatásával. A stílus némileg változott, a terjedelem két lemezre duzzadt, de a hangulat maradt a régi. Néhány poénpetárda eldurrantása után egy monitor a monitorban jellegű rövid animációval szembesülünk. Itt az első rész emlékképei villannak fel, majd memória és konfiguráció gondos tesztelése után kezdődik a show. A teljes képernyős grafikákat ezúttal szélesvásznúra cserélték, s ennek megfelelően a nem látható részletek megjelenítését az egér mozgatására bízták. A bemutatott képek témája változó, bár a fantasy keretén belül minden számításba jön. Láthatunk harcosokat, fenevadakat, varázslókat és sárkányokat. A műsorban a lenge ruházatú hölgyek sem ritkák, és hogy egy-egy fedetlen kebel látványától se keljen oly hamar megválnunk, a '**Del**' és '**Help**' billentyűkkel szabadon kapcsolgathatjuk az automatikus illetve manuális megjelenítési módot.

Hallucination and Dreams/*Union*: A 93-as év elején született az ötlet, miszerint a meglévő lengyel csapatok krémjét egyesíteni kell egy európai színvonalú társaság formájában. Létrejött az ***Union***, mely nevével is a nagy eseményt hirdeti. A csoport vezetője és szellemi atyja, a korábban ***Acme*** zászló alatt vonuló komponista, az első nemzetközi hírű lengyel, *Mr.Root*. A májusban közzétett **Halucinációk és Álmok** nyilvánvalóan az eddig megjelent legsikeresebb lengyel demo. Szerkezetét tekintve a **Harwired** típusú anyagok közé sorolható, mely annyit tesz, hogy a program két lemezén a bevezető animációk és a két rasztercsík közé zárt főműsor 1:1 arányban oszlik meg. Egy szál coder, *Tom* tevékenységét az ***Animal-Python*** video, valamint a **Snoopy-XTD** audio részért felelős csapat támogatta. A mű, mint olyan lélegzetelállító, kezdve a csak **Global Trash II.** c. videodemoban látott, techno ritmusra pulzáló, emellett fénysugarakkal hátulról megvilágított bolygó jelenetével, egészen a végtelenített perspektívikus zoomerig. A lemez cseréje után az őrült stílus, ha lehet tovább fokozódik. Óriási pixelizált vektorok gumiként tekeredő stílusban, shadowbox hosszú tömött sorokban, s először a világon inkonvex zselé. A jelenetek szédítő sebességgel követik egymást, unalomról szó sem lehet. Így az egymásba zárt üvegpiramisok és egy Vasarelyt lepipáló, a perspektíva törvényeinek fittyet hányó hat oldalú csillag. A műsor a különleges térélményt nyújtó mozgó hátterek előtt felvonultatott vektorok széles skálája után az elhaló zene hangulatának megfelelő ***Star Wars*** scrollal zárul. Ezt nem lehet kihagyni!

Technological Death/*Mad Elks*: Az előző programnak a lengyel piacról csak egy vetélytársa lehet. Az egylemezes trónbitorló ugyanakkor és ugyanott, a 93 májusi ***Montain Congress*** indulójaként látott napvilágot. A két program hasonló hangulata az ezúttal közös zenész a unionos *XTD* munkájának tudható be, aki nem okozott meglepetést a muzsika stílusával. Természetesen őrülten vad techno! Ehhez igazodik a több mint öt perc hosszú videoklip, mely minden lépésével a modul pergő ritmusához igazodik. Az idő múlását a kép időszakosan különböző pontjain felbukkanó digitális óra jelzi. A vektoros teljes hátterek, nagyítók, tekergő minták kereszttüzében egy másodperc sem marad a felesleges szövegre. A villanással fillezettből lézerezett vonalpoligonná alakuló test a számítógépes film tetőpontján jelenik meg. Sebesen metamorfizáló alakok animációja, forgó sakktáblán lépegető kocka, emellett számtalan dotlabda mozgó asztalon látható tánca járul hozzá a show tehnikai részéhez. Csak egyszer megnézni képtelenség!

Xpose/*The Silents*: Nagy port kavart 92 nyarán, a ***Hurricane*** szervezte demopartyn sikertelenül szereplő, két lemezes dán trackmo. *Master & Bionic*, alig lépett a nemzetközi óriásszervezet kötelékébe, rövid szerplés után kudarcot vallott. A program sikeres lehetett volna, mert a felsorakoztatott rutinok erre engednek következtetni, ha a két alkotó saját stílust választ, nem pedig a nyílvánvaló **Hardwired** klón megalkotása mellett dönt. A hasonlóságot tovább fokozza, hogy zenei aláfestésként *Jesper Kyd* meg nem jelent munkáiból válogattak. Az első lemez teljes tartalmának betöltése után indul a műsor. Elasztikus medres vonalak és spline (magyarul talán plecsni), majd hajlékony zászlók, illetve pixelizált vektortestek következnek. Előtérbe kerül egy gyönyörű plazma több változata, miközben a képváltásokat enorm glenzvektorok tarkítják. Az elasztika végigkíséri a demo menetét, most éppen szinuszosan tekergő tucatnyi rudak formájában. Az összeállítás talán leglátványosabb jelenete a kétezer megvilágított ponttal burkolt bolygó, mely pontok lassan metamorfizáló szöveggé alakulnak. A siker csak karnyújtásnyira volt. Mondjuk két lemez helyett csak egy, s a hosszas huzavonákat felválthatta volna a design.

D.A.N.E/*Kefrens*: 1993 május. A ***Computer Crossroad*** partyn a fáraó utódai a tőlük megszokott dinamikával indítják útjára rövid, lemeznyi programjukat. A **Guardian Dragon** és **Multimegamix** sorozat sikereire a **Desert Dream** alig tette fel a koronát, egy hónapra rá itt van **Dane**, egy ízig-vérig dán produkció. A *Laxity* árnyékában nevelkedett *Vention* a gyors stilisztikai cserék híve. A credits és néhány kép bemutatása után lassabb jazz forma következik, ami megoszló vélemények szerint a trackmo komoly hibá-

Multica / *Andromeda (Amiga)*



CAT / *Crionics Silents (Amiga)*



Brilliance / *Faculty (Amiga)*



Victory / *Headway (Amiga)*



Desert Dream / *Kefrens (Amiga)*



Interference / *Sanity (Amiga)*



Gathering '92 / *Offence (Amiga)*



Hardcore / *Anarchy (Amiga)*



Virtual Meltdown / *Paradise (Amiga)*



Plastic Passion / *Upfront (Amiga)*



Universal Intensity / *Complex (Amiga)*



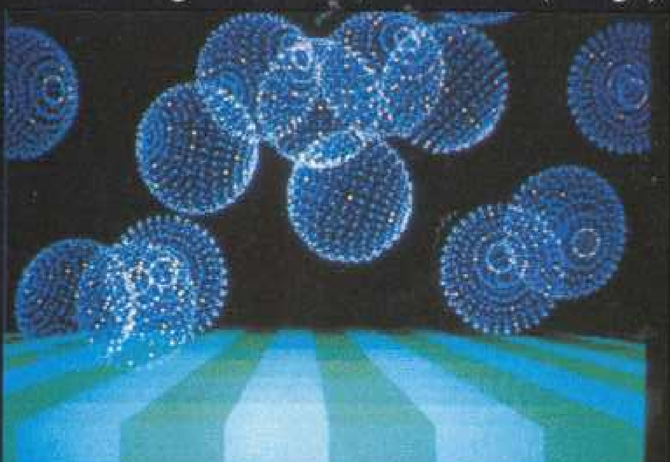
Black & White II. / *Drifters (Amiga)*



Hallucination & Dream / *Union (Amiga)*



Technological Death / *Mad Elks (Amiga)*



D.A.N.E. / *Kefrens (Amiga)*



Black Box / *Jetset (Amiga)*



Terminator 3. / *Rage (Amiga)*



Piece of Mind / *Nikki Corruptions (Amiga)*



ja. Visszafogott tempóban megtekintjük a csoport jelvényével, az ankh-hal kibélelt alagutat, majd *R.W.O* lebilincselő grafikája tölti be a képet. A gumiból készült logot kristályos glenzpoligonok váltják fel, s végül egy végtelenített, az uralkodó névével teleírt mozgó falat látunk. A trackmo rövidsége ellenére értékes darab, nem is beszélve a *Maestro-Laxity* kooperációs muzsikáról. Egyértelműen minden ***Kefrens*** rajongónak kötelező!

How 2 Skin a Cat/*Melon Dezign*: Érdekel, hogy néz ki egy szőrtelen cica? Miként viselkedik? Megoldás ***Melon Dezign***, avagy hogyan nyúzzunk macskát. Méghozzá az újdonsült részleg, a volt anarchista *Slammer* és *Xience* útmutatása alapján. A fiúk *Mack-Solnova* rajzait és a lemonos *Nuke* hagjait formálják trackmová, s az elsők közt prezentálnak 1200-as effekteket. A cselekmény komoly része legalább két pixeles dotokból előállított körökkel indul, majd a *Matilde* névre hallgató kakaó reklámhölgy gömbbe foglalt zselés torzítása vonul át a képen. AGA masinákon erősen feltuningolt tekergő dotkocka, finoman árnyékolt *Melon* logo valamint szerencsétlen *Matilde* további torzítása váltja egymást. Az ártatlan kislányt ezúttal egy forgó kocka oldalára feszítik. A jelenetek szüneteit a dinnye jellegét követő átmenetek és információs képernyők foglalják el, nem éppen mindennapi megközelítésben. Summa summárum, a produkció tökéletesen olvad a társaságról eddig kialakult, a ***Human Target***, ***S.O.S*** és társai formájában testet öltött image-be, s mindez elégnek bizonyult a '93 májusi ***TCC*** party dobogós helyezéséhez.

Black Box/*Jetset*: A mostanában szép karriert befutó holland srácok teljes stílus váltással kezdték a 93-as évet. Az elsőként szélnek eresztett **Overload 2**-nél érezhető változások, a Fekete Dobozra keresztelt **BBS** demora is behatással voltak. A társaság erősen elmozdult a grafity stílusú rajzok és az ehhez remekül passzoló techno-synth jellegű zenék irányába. Forradalmi előremozdulást jelentett, hogy az év közepétől a teljes team a ***Skid Row*** legális demorészlegeként vonult be a köztudatba. *Magician Lord* az együttes feje hat óriás vektorkörrel, illetve váltakozó színű felületekkel határolt, pontszerűen megvilágított és *Eswat-Seck4* műhelyében fejlesztett háttérgrafikával kombinált poligontest bemutatásával köti le a trükkök rajongóit. Minden bizonnyal igaz a mondás: ***Jetset — No Compromise***!

Magnetic Dreams/*Digital*: A vektorok speciális alkalmazásáról nevezetes ez a '92 áprilisában felbukkant angol produkció. A brit csapat midig is új ötleteiről, nyugott léptékű design-ról és precíz programtervezéséről volt ismert. A pontokból kialakított tucatnyi labda bemutatása után kezdődik az igazi poligon show. *Lexicon* programozó barátunk a kerek formák, pl. körök, kúpok, gúlák és gömbök irányában mutat fokozott érdeklődést. Rendkívüli az a 14 körlappal határolt labda, melyet a világon elsőként prezentál. Ezek nyomában az említett elemeket felhasználó érdekes alakzatok következnek. A rakéták, repülők, kúpok és egyéb változatos formák később animált formában is helyet kapnak. A párhuzamos körlapokból kialakított sliceball darabokra metszett gömb látszatát kelti, majd az *Azi-Flame* grafikákat és *Yal* hanganyagot felhasználó mutatvány háromdimenziós fraktál képek számításával zárul.

Terminator 3/*Rage*: A filmsiker folytatására vállalkozott *Digimax* és *Foxx* vezetésével egy fiatal svéd csapat, mely az ötlet hatására a '92 Húsvétján Göteborgban megrendezett ***Phenomena*** partyn első helyezést ért el. A filmből ismerős összecsapódó **T2**-es logoban a vicc kedvéért itt a hármas szám szerepel, majd az ezt követő játékintro jellegű részben a gépek háborújáról láthatunk rövid részletet. A második felvonásban főhősünk a 900-as egység egy vektorhegy belsejébe hatol. Az itt ráháruló feladat, a **Robocop II**-ből ismerős gyilkos gépezet elpusztítása. A programot a meglepően jó animációk teszik érdekessé, így talán megbocsájtható, hogy a történetnek az ég adta világon semmi értelme nincsen. A vektoros és grafikus animációk közül a humorral főszerezett részek sem hiányoznak, tehát minden pihent agyú amigásnak melegen ajánlható.

3D Demo/*Anarchy*: A sors iróniája, hogy visszafelé haladunk az időben. A különböző fórumokon gondosan ismertetett **3D Demo** folytatásának elsöprő sikere után nem kerülhető el a '91 decemberében köztulajdonná vált első rész ismertetése sem. A sokak által bizonyára ismert *Hannibal* fejlesztette rutinok mellé *Slash* grafikája és *Mad Freak* két modulja szolgáltat művészi aláfestést. A főcímet prezentáló kétszínű kép egyedülálló térbeli forgatása után, shade- és cyclebobok láthatók minden mennyiségben. Ezután animált RGB színekben játszó poligon lapok, egy enorm glenzobjektum belseje, finoman kidolgozott TV kocka illetve egy hasonló test papírra vetett árnyéka következik. A lemezcsere megrázó élménye után újra felköthetjük az állunkat. *„Terminátor gimnasztika közben"* címmel ellátott 18 fázisú ray-tracing animáció, 366 vektorkoponya, s végezetül 2100 megvilágított pontból formált labda tölti ki a képet. Mindez töményen 2,5 megabyte-nyi demonstráció!

Lethal Formula/*Cult*: Az ugyanakkor félkészen kiadott, majd '92 elején befejezett trackmo a partyn csak a 11. helyezést érhette el. Mindazonáltal a gyenge eredmény nem minden esetben jelenti a produkció silány mivoltát. A **LF** tovább erősíti ezt a szabályt. A dán *Steel* és *Kollapse* kimagasló teljesítményét a 220 darab 4096 színeben pompázó függőleges raszterrudak, az akkoriban újdonságnak számító tripla TV tetraéder és dotlabdával körbefont glenzobjektum valamint 240 pixel magas 5 plént foglaló szinuszscroll példázza. Világrekord a maga nemében a 17 termetes dotball, majd azok gumimódjára tekeredő válfaja. A különleges effektek sokaságát egy repülőgép formájában testet öltő ray-tracing animáció zárja.

Piece of Mind/*Nikki Corruptions*: Az ***Assembly'92*** nagy esélyeseként indult ez az egy lemezes finn vektorfilm. Kategóriájában leginkább a pár hónappal korábban megjelent *Wayfarer*-hez hasonlítható, azonban attól egyes vélemények szerint magasabb osztályba tartozik. A programot alkotó hét poligon jelenet, a fikció és a mindennapi élet más-más temáiról szól. Találkozunk a ***Star Trek*** paródiájával, a *Lazyprice* fedélzetén utazó 76. generációval, ellátogatunk egy repülőiskolába és megismerkedünk *Madcap-Dido* tragikus sorsával. Az animációk élethűek és a testek részletessége komoly munkáról tanúskodik. *Dido* barátunk és a kis nyuszi mozgása teljes betalálás. Kár lenne figyelmen kívül hagyni!

Ezzel zárul az Amiga varázsa is. Megathx **Marinov Gábor**-nak, a cikk elkészítésében nyújtott segítségéért. Legközelebb a kissé elhanyagolt zenelemezekről és képgyűjteményekről ejtünk úgy 30-40 kilobyte-nyi szót. Addig is jó mulatást!

● *JEAN*

AZ ELMÚLT IDŐSZAK LEGKIEMELKEDŐBB PC-S DEMOI

Tavaly óta kicsit körbeszaglásztunk az azóta rohamos fejlődésnek indult PC színen. Na, azért túlzásba nem vittük a dolgot, kicsit olyanra sikeredett a kreálmany, mint a múlt számra összekapart C64-es válogatásunk. Aggodalomra azért nincs ok. Vessünk egy gyors pillantást a mostani 8 bites összeállításra és képzeljük el, hogy jövőre kb. ekkora lesz a PC-s rovat is.

Nos, az utolsó idény óta egy kissé felgyorsultak az események. Akkor még valami 286-os standard kiépítésről magyaráztunk. Emellett még valami olyasmiről is szó volt, hogy a legtöbb demo akadálytalanul fut az említett konfiguráción. Ezt sürgőssen felejtsük el! Ma már a 486 a menő. De ha valakinek nincs legalább egy 386-osa, az jobb ha vesz magának kertiszerszámokat és jó mélyre elássa a gépét. Sajnos ez a szomorú igazság. Manapság a pentium idejében, a felgyorsult számítástechnika vonalán (és még halmozhatnánk itt a közhelyeket) egyszerűen a legtöbb anyag már nem támogatja az első generációs AT-kat. Sajoș a jól kiépített gépeket nem a diákok pénztárcájához mérik. Úgyhogy ezen cikkünk azokhoz a szerencsésekhez szól, akik egy jó hangkártyával megtámogatott, 3/486-os VGA/SVGA monstrum közelébe tudnak jutni.

A masinák mellett azonban a demok is szemmel látható fejlődésen mentek keresztül. Az első idők belső hangszórós cirbogása és döcörésző pascal scrolljaihoz képest szédületes a mai stuffok általános színvonala. Ugyan a PC is végigjárta azt az utat, melyet minden gép megtett, de lépteit a párhuzamosan futó demoszínek jelentősen gyorsították. Talán a legerőteljesebb behatást az Amigának, míg némileg a C64-nek is és utoljára az Atarinak tulajdoníthatjuk. Majd minden amigás trükköt megvalósítottak, plazmák, bobok és színuszscrollok manapság nem igen keltenek meglepetést. Az uralkodó irányzat mostanában itt is, mint bárhol máshol a vektorok őrült nyomatása. A legkülönfélébb típusú óriási objektumok, olyanok, mint glenz, üveg, árnyékolt, megvilágított és konkáv az alapvető elemei egy valamire való demonstrációnak.

A tapasztalatok alapján megállapíthatjuk, hogy PC-n a megademok korszaka lejárt, s helyét átvette a hosszú folyamatos, úgynevezett *Mental Hangover* stílus. Ma 1993-ban a lemaradás kb két évre zsugorodott, ami a jövőben valószínűleg tovább csökken. Hiányosság érezhető a produkciók szerkesztettségében, pontosabban nincs design. A grafikákat legtöbbször ray-tracelt képek helyettesítik, a logok gyakran csapnivalóan förtelmesek. Egyszerűen nem divat megragadni az egeret és egy-egy képet pixelezni. Nagy kár! Hamarosan azonban itt is várható a design korszak, hisz az Amiga és PC szín kapcsolata egyre szorosabb és szorosabb. Bizonyíték erre az utóbbi két évben megrendezett számtalan közös demoverseny és party. Na de elég már az üres szóból, nézzünk inkább egy-két szép példát.

Crystal Dream/*Triton*: A svéd csoport első mukájaként prezentált kreálmány úgy '92 (már nem vagyok benne biztos, mondjuk plusz minusz 10 év) tájékán terjedt el a felhasználók köreiben. A matematikát intenzíven tanulmányozó, erősen északi származású *Mr.H* óriási meglepetésekkel rukkol elő. Miután a teljes képernyőn igen-igen finoman megcibált színpompás plazma után magunkhoz tértünk egy csodálatos világ tárul elénk. A búvszó most is hat betű: vektor! Az átszáguldó sokszínű kocka után a csillagok közt bóklászó űrhajóval találkozunk. Figyeljük meg, hogy a fényforrással megvilágított testet finom lángcsóva követi. Ezután animált alakzatok hosszú tömött sorban váltják egymást, a kocka konkáv testé alakul, melynek belsejébe is beláthatunk. A különböző animációk és vágások az objektumok sokaságát hozzák létre. Az árnyékok világába kalauzol bennünket egy sakktábla felett elhelyezett sokoldalú poligon, majd az áttetsző glenzvektor. A testek bemutatásakor az animáció sem maradhat el, így végezetül egy szépen megtervezett helikoptert látunk. Száguldunk tovább az űrben, amint egy pont ide illő fejsze húz át a képen. A termetes űrállomás, mágneslemez és processzor lélegzetelállító látvány. A program hangulatos befejezéséhez négy kellemes, saját software-rel megalkotott raytracelt kép valamint egy ügyes kis animáció járul. A beígért folytatás a fiúk állítása szerint mégnagyobb, mégjobb és még szebb. Nem kellett sokat várnunk!

Crystal Dream II/*Triton*: 1993 elején merkézett a produkció, mely minden képzeletet felülmúlt. *Mr.H Vogue*-val karöltve, s az Amigán jelenleg ***Alcatraz*** nevű csoportban aktív *Lizard King* audio támogatásával eredményesen dolgozott. Munkájuk gyümölcse egyszerűen maga '**a demo**'. A dinamikus zenére felbukkanó metamorfizáló credits után, olvashatatlan ám fantasztikus látványt nyújtó fillezett vektorscroll látványától ámulhatunk. A betűk mind-mind egyénileg mozognak a tér három tengelye körül, akár az ugyancsak fürgén tekergő teljes futószöveg. A kép alján látható logo nagyon pontosan kidolgozott elnyújtása tovább emeli a hangulatot. Ezután a már ismerős stílusban hatalmas, gyakran 120-150 lappal határolt objektumok következnek, konkáv üvegszerű testek, űrállomás, triton feliratú labda és egy mágikus kígyó formájában. A '**space cut**' címszó alatt egy kocka áttetsző lappal találkozik, s a demo csak most kezdődik. Különböző poligonok áthatása után prizmával átvágott kocka belsejébe pillanthatunk. Az új korszakot nyitó plazma és egy hosszasan nagyított mandelbrot fraktál között kellemes design jelenetek szemtanúi lehetünk. A slime-nak keresztelt gumikockák oldalain precíz fényhatásokat figyelhetünk meg, majd egy szenzációs poligon film bemutatójára kapunk meghívást. A kamera állások változatossága, és a bonyolult testeken tapasztalható fényhatások szédítő élményt nyújtanak. A testekre feszített minták kapcsán először egy tekerccsel, később Földgolyónk 264 mintázott lappal ellátott másával találkozhatunk. A ray-traced képek kereszttüzében egy hullámzó ***Star Wars*** scroll is helyet kapott. Az utolsó jelenet pedig a teljes műsor tetőpontja. Egy 1837 kordinátából és 1628 felülettel meghatározott sakktáblán valódi utójátékot szemlélhetünk. A testek a szabályoknak megfelelően mozognak, s emellett a kamera állása és a fényforrás helyzete folyamatosan változik. A demoóriás közel 44 ezer soros, 1 megabyte-nyi forráslistával történelmi darabja lehet gyűjteményünknek.

Wish/*Majic 12*: A '93 tavaszán Kecskeméten megrendezett ***In Bloom*** party indulója volt ez a legendás magyar csoport. Emlékszünk az Amigán oly népszerű **Ray of Hope 2**-re. Nos, *Maxwood* barátunk programjában igen intenzíven felhasználja az említett demo már ismert elemeit. Az ötletek mellett gyakran felbukkanak a már ***Absolute!***-ban tevékenykedő *Rack* grafikái. Egy ***M12*** logo körül futtatott bobscroll után árnyékolt vonalvektorból megépített kocka és piramis következik. A srácok óvakodnak a design-tól, mint a tűztől. Ennek ellenére látványos az animált glenzpoligon, és a már ismerős megalogo mozgatás. Dekázgató vonalfigura, vektorbobok, és egy perspektivikus equalézer után két darab gumikockával találkozunk. A testek forgás közben megnyúlnak és lehetőség szerint minden irányban tekeregnek. Kis forgolódó kockákból áll össze a bobscroll, majd azt követi egy árnyékolt vonalas futószöveg. A hasáb oldalára feszített képek nagyításakor megismerkedünk a büszke alkotóval, azután árnyékolt pontokból megelevenedő formák veszik át az irányítást. A műsor konkáv és RGB vektorok valamint termetes űrhajók bemutatásáva után, interferencia emulálásával próbálkozik. A hullámtalálkozás kitekert változatát egy kocka belsejének látványa, majd az úgynevezett ***Kefrens*** rudak váltják, melyek tulajdonképpen függőleges, s egyre

alacsonyabb rasztercsíkok. A demonstráció zárószámai a hatmas raszterhátterű scroll illetve a gömbre húzott felfelé siető szöveg nem tartoznak a kimagasló megoldások közé. A produkcióból összeségében nem rossz, de gazdagon elférne a jó öreg design és saját ötletek is elő-elő fordulhatnának. Emellett óriási hiba, hogy az inkompatibilis programnak köszönhetően tökéletes futás csak **Trident** kártyákon érhető el. Kár érte!

Eclipse/*EMF*: A Finnországban megrendezett ***Assembly'93*** egyik kiemlkedő csupán 100 kilobyte-nyi területet elfoglaló introjáról van szó. A *Daemon* és *Saracen* programozói együttműködésével és *dr.Lizard-Vortex* műhelyében elkészült grafikákkal megjelenő alkotás kővér labdaforma zselépoligonnal indul. Az Amigán mostanában futó hatos áttetsző vektorkörfogat után a hypertérbe lépünk. Ahogy a csillagok elnyúlnak mellettünk hirtelen egy számos pontból felépült labdával majd a fánkká és alagúttá metamorfizáló alakzatokkal szembesülünk. Hatalmas gyémánt formát öltő glenz, sebessen mozgó vektortáj, és űrállomáshoz illetve műholdhoz hasonlítható szerkezetek poligon változata kerül terítékre. A mandelbrot halmaz valós idejű nagyítását a felbontás csökkentésével gyorsították fel. Végül az árnyékolt pixelizált testek mondhatjuk lépést tartanak az aktuális divattal. Nem igazán érvényesül azonban a zárószámként benyomott unlimited bob effektus. Talán a labdák közti kis tavolság lehet a probléma. Így is szép munka!

Unreal/*Future Crew*: Aki PC-vel foglalkozik, az jobb ha megtanulja a vezető szerepet betöltő finn csapat nevét, tudni illik az 1992 nyarán Helsinkiben megrendezett első ***Assembly*** dobogós helyzettjéről van szó. Bármihez nyúlnak, arannyá válik. Ezúttal egy megademo stílusú több szekcióra, ezenken belül külön muzsikákra épülő produkció kiadására szánták magukat. Az első részben a matematika számos törvényeinek engedelmeskedő többek között y és z tengely mentén szinuszozott illetve nyújtogatott equalézereket kerülgető scroll látható, majd később a vektorvilágban keresztűl-kasul száguldozó űrhajók összetett mozgásának szemtanúi lehetünk. A vektorlabda témakört egy szinuszscrollal és poligonok bemutatásával merítik ki, azután természetesen szinuszbob láncolat libben a képre.

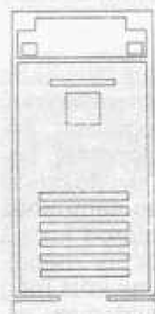
A tölcsérszerű ***FC*** mintázat animációja után árnyékolt bobok, melyek a képernyő eredeti színét árnyalatokkal változtatják, majd finom paletta rotálás váltja egymást. Tetemes területen terpeszkedő plazma kelt meglepetést, hasonlóan a grafikán végigrángatott áttetszően nyújtózkodó szinuszscrollhoz. A két utolsó jelenet azonban semmihez sem fogható látványt nyújt. A grafikákkal határolt kocka után egy dotlandscape-nek elnevezett pontokból megalkotott sebessen mozgó tájat láthatunk. A hegyek közt még a csapat hatalmas logoja is helyet kapott. Röviden így jellemezhető: ötletdús fergetesges kód.

Facts of Life/*Witan*: Nem ilyen egyértelműen írható le ezen holland fiúk utóbbi munkája. Például a kezdetnek prezentált zoomer akár 64-en is elképzelhető. Na jó, mondjuk a nagyobb képek kivételével. A második jelenetként elénk vágódó raszterhurkákon cibált logo alatt muzikális kijelzőket és bizony egy jó öreg d.y.c.p-et ismerhetünk fel. Az egyes képernyőket beastpartnak nevezett **parallax** scrollok választják el. A következő lépés egy elasztikus köralakú karakterscroll, grafikus és egyéb trükkök társaságában. Nagyon látványos a zene csatornáit reprezentáló vektorképződményeket bemutató egyveleg, majd az azt követő **Mayday** címre keresztelt manaság kultuszát elő ***techno-house-rave*** videoklip. A grafikák és a vad zene kavalkádja őrült hangulatot termet.

DoWhackaDO/*Renaissance*: Végezetül egy teljes őrület bemutatására szántuk magunkat. Kevés helyen láthatunk ilyen sok egy kerek képernyőre bezsugorított effektust. Van itt kérem minden. Alul hengeres árnyékolt scroll. Középen x tengely mentén szinuszozó nagyobb változat, emellett az amúgy körbe-körbe görgetett képenyőn felfelé igyekvő betűkkel egy teret megosztó, szövegetkiíró **Pac-Man**. *White Shadow* a felesleges időt kitöltendő egy z tengely mentén himbálózó hárombetős logot mozgat meg, míg az audio részt feltöltendő **CC. Catch** melódiáiból válogat. Ember legyen a talpán aki most nem teljes kuszaságot képzel. Nos pont így néz ki ez a demo!

Ezúton fejezzük ki köszönetünket Armitage Corto-nak, aki a cikk elkészítéséhez a programok összegyűjtésében a segítségünkre volt.

● *JEAN*



Programozástechnika

STAR TURBO *(C64)*

Kovács Balázs Budapesten nem talált jobb szórakozást, s továbbfejlesztette a CoV 1/2-ben leközölt lemezturbónkat. Balázsnak az szúrt elsősorban szemet, hogy csak a **Load**-ot turbóztuk fel. Nos elkészítette a turbo azon verzióját, amely mind a **LOAD, SAVE, VERIFY** parancsokat felturbózza.
A turbo báziscíme $7800 **(ami nem volt túl jó ötlet, mert így csak kb. 160-180 blokkos file-ok tölthetők be, pontosabban 1-szer bármekkora betölthető, mert a kazettapufferben fut a LOADER, de ha a töltött prg. átírja a STAR-TURBO-t, a következő LOAD/SAVE/VERIFY hívásakor lefagy(hat) a gép — DoT)**, így együtt lehet használni pl. a **Help+**-szál, de a program áthelyezhető, csak figyelni kell az abszolút címekre. **(A cikk végén egy lehetséges megoldást adunk ennek a problémának, úgyhogy aki kíváncsi erre, olvassa el azt is, mielőtt elkezdené begépelni a TURBO-t — DoT)** Indítása: **G 7D00**, vagy **SYS 32000**, s ezután a **LOAD, SAVE**, és **VERIFY** turbósított módban fog működni.

A **LOAD** teljesen azonos paraméterekkel dolgozik, mint a ROM változat; a **VERIFY** a legelső hibánál leáll, s a hibás byte címe a **$AE/$AF** mutatókban található. A **SAVE** még a replace-et **(Save"@filenév",8)**-at is viszi, nem úgy, mint más turbók.

A Load/Verify drive-ban futó része ($7800-$78FF).

(Innentől kezdve a programlistában az összes szám hexadecimális, csak nem volt kedvem kirakni a sok $ jelet. Amúgy is a jobb monitorprogramokban nem kell — DOT)

```
7800  LDA #03     ;puffer $0300-nál
7802  STA 31      ;kezdődik
7804  LDA 1C00    ;led bekapcsolása
7807  ORA #08     ;EOR #08-esetén
7809  STA 1C00    ;blokkonkénti villantás
780C  JSR 0146    ;blokk olvasása
780F  LDA 0301    ;következő blokk
7812  STA 8B      ;szektorszámának elmentése
7814  INC 0301    ;1.megjegyzés
7817  LDA #04
7819  BIT 1800
781C  BNE 7875    ;2.megjegyzés
781E  BPL 7819    ;szinkronizáció
7820  LDA (30),Y  ;byte olvasása a pufferből
7872  PHA         ;elmentés
7823  LSR
7824  LSR
7825  LSR
7826  LSR
7827  TAX         ;felső 4 bit
7828  LDA 07F0,X  ;konvertálása (3.megjegyzés)
782B  STA 8C      ;elmentés
782D  PLA         ;teljes byte visszaolvasása
782E  AND #0F     ;alsó 4 bit leválasztása
7830  TAX         ;elmentés
7831  LDA #18
7833  STA $1800   ;szinkronizáció
7836  BIT 1800
7839  BMI 7836    ;szinkronizáció
783B  LDA 07F0,X  ;alsó 4 bit konvertálása
783E  STA 1800    ;0-1. bit küldése
7841  ASL
7842  AND #0F
7844  STA 1800    ;2-3. bit küldése
7847  LDA 008C    ;figyeljünk, abszolút címzés, nem
                  ;nulláslap (időzítés miatt)
784A  STA 1800    ;4-5.bit küldése (4.megjegyzés)
```

```
784D  ASL
784E  AND #0F
7850  STA 1800     ;6-7.bit küldése
7853  NOP          ;késleltetés
7854  LDA #00      ;alapállapot beállítása
7856  STA 1800
7859  INY
785A  BNE 7817     ;köv.byte
785C  LDA 0300     ;file vége (0.byte:00)
785F  BEQ 7875     ;esetén kilépés
7861  LDA #02      ;hibaszámláló alapértéke
7863  STA 8D       ; (5.megjegyzés)
7865  LDA 8B       ;következő blokk szektorszáma
7867  STA 0F       ;beírás szektornak
7869  LDA 0300     ;köv blokk sávszáma
786C  CMP 0E       ;azonos-e az aktuálissal
786E  STA 0E       ;beírás sávnak
7870  BEQ 7800     ;azonos sáv: tovább
7872  LDA #00      ;sávváltás jelzése
7874  .BYTE 2C     ;BIT utasítás (6.megj.)
7875  LDA #01      ;file-vége jelzés
7877  JMP F969     ;beírása
787A  BRK
787B  BRK
787C  BRK
787D  BRK
787E  BRK
787F  BRK          ;helykitöltés
7880  LDY #38      ;program indítási helye
7881  LDA F4D1,Y   ;blokk-olvasú rutin
7885  STA 0146,Y   ;átmásolása a ROM-ból
7888  DEY          ;a processzorverem használt
7889  BPL 7882     ;része ($0100-0145) fölé
788B  LDY #34      ;hibakorrekciós rutin
788D  LDA D5F8,Y   ;másolása a ROM-ból
7890  STA 0180,Y   ;a blokkolvasó rutin
7893  DEY    ;mögé
7894  BPL 788D
7896  LDA #60      ;RTS utasítás
7898  STA 017A     ;a blokk olvasás mögé, és
789B  STA 01B5     ;a hiba-korrekciú mögé
789E  LDA #10      ;floppy-IRQ (sávváltás)
78A0  STA 1C07     ;begyorsítása
78A3  LDA 18       ;program első blokk-sávja
78A5  CMP #12      ;18-as sáv esetén kilépés,
78A7  BEQ 78E4     ;a program meghülyülne! (dir. olv.)
78A9  STA 0E       ;beírás sávnak
78AB  LDA 19       ;program első blokk szektor
78AD  STA 0F       ;beírás szektornak
78AF  LDA #02      ;hibaszámláló
78BA  STA 88       ;alapértéke
78B3  LDX #04      ;program 4-es
78B5  STX F9       ;pufferban
78B7  LDA #E0      ;fejpozícionálás és turboindítás
78B9  JSR D57D     ;beírása a parancsregiszterbe
78BC  LDA 04       ;várakozás végrehajtásra
78BE  BMI 78BC     ;végrehajtva, ha 7.bit 0
78CD  CMP #00      ;sávváltási kérelem esetén újra
78C2  BEQ 78AF     ;fejpozícionálás
78C4  CMP #01      ;file-vége jel esetén
78C6  BEQ 78E6     ;kilépés a programból
78C8  JSR 0180     ;hiba esetén hibakezelő
78CB  CMP #02      ;2-nél kisebb visszajelzés (nincs hiba)
78CD  BCC 78C0     ;esetén értelmezés
78CF  DEC 8D       ;hibaszámláló csökkentése
78D1  BEQ 78DA     ;2. hiba után hibajelzés
78D3  LDA #C0      ;fej kiléptetése (a "krrr" hang)
78D5  JSR D58C
78D8  BNE 78B3     ;vissza a fejpozícionáláshoz
78DA  LDX #10      ;floppy-IRQ sebessége
78DC  STX 1C07     ;(szabadon átírható; alap: $3A)
78DF  INC 1C       ;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)
78E1  LDX #04      ;4. pufferben hiba
78E3  JMP E60A     ;hibajelzés összeállítása
78E6  LDA #10      ;floppy-IRQ sebessége
78E8  STA 1C07     ;sikeres befejezés után
78EB  INC 1C       ;lemezcsere-kapcsoló (7.megj.)
78ED  JMP D042     ;csatorna-lezárás, BAM beolv.
78F0  .BYTE 00,08,02,0A,04,0C,06,0E
78F8  .BYTE 01,09,03,0B,05,0D,07,0F
                   ; konverter-táblázat (3.megj.)
```

SAVE drive-ban futó része ($7900-$7A80)

```
7900  LDA 06FF     ;hibakapcsoló-hiba
7903  BNE 7950     ;esetén íráshoz ugrás (8.magj.)
7905  LDA 70       ;szabad puffer száma
7907  CLC          ;+3 lesz a
7908  ADC #03      ;szabad puffer címe
790A  STA 31       ;puffer címének beállítása
790C  LDA #00      ;file-vége kapcsoló
790E  STA 8B       ;kikapcsolása (9.megj.)
7910  LDA 8C       ;előző byte
7912  LDY #02      ;beírása 2.byte-nak
7914  STA (30),Y   ;byte beírása a pufferbe
7916  JSR 0600     ;köv. byte olvasása
7919  BCC 7921     ;nincs file-vége: ugrás
791B  LDX 8B       ;már volt file-vége?
791D  BNE 7921     ;igen- ugrás
791F  STY 8B       ;nem- beírás
7921  INY
7922  BNE 7914     ;köv.byte
7924  STA 8C       ;utolsó byte elmentése
7926  LDA 8B       ;volt file-vége jel?
7928  BNE 793A     ;igen- ugrás
792A  JSR 0670     ;szabad blokk keresése
792D  LDA 80       ;szabad blokkok sávszáma
792F  LDY #00      ;0.byte-nak
7931  STA (30),Y   ;beírás a pufferbe
7933  LDA 81       ;szabad blokk szektorszáma
7935  INY          ;1.byte-nak beírás
7936  STA (30),Y   ;a pufferbe
7938  BNE 7941     ;ugrás a blokk-íráshoz
793A  INY          ;utolsó blokk esetén
793B  STA (30),Y   ;1.byte: értékes byte-ok száma
793D  DEY          ;0.byte-nak
793E  TYA          ;0 beírása
793F  STA (30),Y   ;a pufferbe
7941  LDA 71       ;szabad pufferszám *2
7943  CLC          ;+6 lesz a mutató
7944  ADC #06      ;a sáv-szektorra
7946  STA 32
7948  LDA 1C00     ;LED bekapcsolása
795B  ORA #08      ;EOR #08 esetén
794D  STA 1C00     ;blokkonkénti villantás
7950  JSR 0146     ;blokk írása
7953  LDX 82       ;csatornaszám beolvasása
7955  INC B5,X     ;file-hossz LO növelése
7957  BNE 795B     ;nincs túlcsordulás- ugrás
7959  INC BB,X     ;file-hossz HI növelése
795B  LDA 8B       ;file-vége jel esetén
795D  BNE 7979
795F  STA 06FF     ;hibakapcsoló törlése
7962  LDA #02      ;hibaszámláló alapértéke
7964  STA 8D
7966  LDX 71       ;szabad pufferszám *2
7968  LDA 81       ;köv.blokk szektorszáma
796A  STA 07,X     ;beírás szektornak
796C  LDA 80       ;köv. blokk sávszáma
796E  CMP 06,X     ;azonos-e az aktuálissal
7970  STA 06,X     ;beírás sávnak
7972  STA 0A       ;beírás sávnak (10-megj.)
7974  BEQ 7900     ;azonos sáv- tovább olvasás
7976  LDA #00      ;sávváltás jelzése
7978  .BYTE 2C     ;BIT utasítás (6.megj.)
7979  LDA #01      ;file-vége jelzés
```

```
797B  JMP F969     ;jelzés beírása
797E  BRK
797F  BRK          ;helykitöltés
7980  LDY #63      ;a program indítási helye
7982  LDA F575,Y   ;blokk-író rutin
7985  STA 0146,Y   ;másolása a ROM-ból
7988  DEY          ;a verem használt része fölé
7989  BPL 7982
798B  LDY #34      ;hibakorrekciós rutin
798D  LDA D5F8,Y   ;másolása a ROM-ból
7990  STA 0680,Y   ;a turbo mögé
7993  DEY          ;(a blokk-író rutin mögött
7994  BPL 798D     ;nem maradt hely)
7996  LDA #60      ;RTS utasítás
7998  STA 01AA     ;a blokk-írás végére
799B  STA 06B5     ;és a hiba-korrekció végére
799E  JSR 0640     ;előkészületek elvégzése
79A1  LDA #02      ;hibaszámláló
79A3  STA 8D       ;alapértéke
79A5  LDX #02      ;a program a 2-es
79A7  STX F9       ;pufferben
79A9  LDA #E0      ;fejpozícionálás és turbóindítás
79AB  JSR D57D     ;beírása a parancsregiszterbe
79AE  LDA 02       ;várakozás végrehajtásra
79B0  BMI 79AE     ;végrehajtva,ha 7.bit 0
79B2  CMP #00      ;sávváltási kérelem
79B4  BEQ 79A1     ;esetén újra fejpozícionálás
79B6  CMP #01      ;file-vége jelzés esetén
79B8  BEQ 79E0     ;kilépés a programból
79BA  STA 06FF     ;hibakapcsoló bekapcsolása (8.megj.)
79BD  JSR 0680     ;hibakorrekció ("tik-tik-tik.." hang)
79C0  CMP #02      ;2-nél kisebb visszajelzés
79C2  BCC 79B2     ;nincs hiba esetén értelmezés
79C4  DEC 8D       ;hibaszámláló csökkentése
79C6  BEQ 79CF     ;2. hiba után hibajelzés
79C8  LDA #C0      ;fej léptetése (a "krrrr" hang)
79CA  JSR D58C
79CD  BNE 79A5     ;vissza a fejpozícionáláshoz
79CF  LDX #00      ;soros busz
79D1  STX 1800     ;visszaállítása
79D4  LDX #10      ;floppy-IRQ sebessége
79D6  STX 1C07     ;hibás befejezés után
79D9  INC 1C       ;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)
79DB  LDX #02      ;2. pufferben a hiba
79DD  JMP E60A     ;hibaüzenet összeállítása
79E0  LDA #00      ;soros busz
79E2  STA 1800     ;visszaállítása
79E5  LDA #10      ;floppy-IRQ sebessége
79E7  STA 1C07     ;sikeres befejezés után
79EA  INC 1C       ;lemezcsere-kapcsoló be
79EC  JMP DB23     ;file bejegyzése, megvált.
                   ;BAM visszaírása
79EF  BRK
79F0  .BYTE 00,02,00,08,01,03,04,0C
79F8  .BYTE 00,20,00,80,10,30,40,C0
                   ;konvertáló táblázat (11.megj.)
7A00  LDX #00      ;byte-beolvasó rutin
7A02  LDA #04      ;(a C64-től)
7A04  BIT 1800
7A07  BNE 7A3C     ;2. megj.
7A09  BPL 7A04     ;szinkronizáció
7A03  LDA #18
7A0D  STA 1800     ;szinkronizáció
7A10  BIT 1800
7A13  BMI 7A10     ;szinkronizáció
7A15  STX 1800     ;szinkronizáció
7A18  NOP          ;késleltetés
7A19  LDX 1800     ;0-1. bitek beolvasása
7A1C  LDA 05F0,X   ;konvertálása (11.megj.)
7A1F  NOP          ;késleltetés
7A20  LDX 1800     ;2-3.bitek beolvasása
7A23  ORA 05F2,X   ;konvertálás
7A26  NOP          ;késleltetés
7A27  LDX 1800     ;4-5.bit beolvasása
7A2A  ORA 05F8,X   ;konvertálás
7A2D  NOP          ;késleltetés
7A2E  LDX 1800     ;6-7.bit beolvasása
7A31  ORA 05FA,X   ;konvertálás
7A34  NOP          ;késleltetés
7A35  LDX #00      ;alapállapot
7A37  STX 1800     ;beállítása
7A3A  CLC          ;a byte-ot a gép küldte!
7A3B  RTS          ;visszatérés
7A3C  LDA #00      ;utolsó blokk kitöltő byte-ja (12.megj.)
7A3E  SEC          ;a gép már nem küld adatot!
7A3F  RTS
7A40  LDX #01      ;egyes számú
7A42  STX 82       ;csatorna
7A44  STX 83       ;1-es másodlagos cím (SAVE-csatorna)
7A46  JSR DF93     ;szabad puffer keresése
7A49  STA 70       ;szabad puffer száma
7A4B  ASL          ;*2 lesz a
7A4C  STA 71       ;szektorszám mutatója
7A4E  TAX          ;szabad puffer (SAVE-adatpuffer)
7A4F  LDA 06,X     ;sávja, program első
7A51  STA 0A       ;blokkjának sávszáma
7A53  JSR 0600     ;egy byte beolv. a C64-től (9.megj.)
7A56  STA 8C       ;elmentés a köv. blokkig
7A58  LDA #40      ;kapcsoló beáll., különben szabad
7A5A  STA 02F9     ;szektor keresésénél írja a
                   ;BAM-ot a lemezre
7A5D  LDA #00      ;hibakapcsoló törlése
7A5F  STA 06FF     ;(8.megj.)
7A62  LDA #10      ;floppy-IRQ (sávváltás)
7A64  STA 1C07     ;begyorsítása
7A67  RTS
7A68  BRK
7A69  BRK
7A6A  BRK
7A6B  BRK
7A6C  BRK
7A6D  BRK
7A6E  BRK
7A6F  BRK
7A70  LDA 02       ;turbót tartalmazó puffer parancsregisz-
7A72  PHA          ;terének elmentése (13.megj.)
7A73  LDA #01      ;hibátlan végrehajtás kódjának
7A75  STA 02       ;beírása a parancsregiszterbe
7A77  STA 1C       ;lemezcsere-kapcsoló be (7.megj.)
7A79  JSR F11E     ;szabad blokk keresése a BAM-ben
7A7C  PLA          ;parancsregiszter eredeti tartalmának
7A7D  STA 02       ;visszaállítása
7A7F  RTS
```

SAVE-előkészítés ($7A80-$7B3F)

```
7A80  LDA BA       ;egységszám
7A82  CMP #08      ;ha 8-nál kisebb, régi
7A84  BCS 7A89     ;ROM-beli SAVE-re ugrás
7A86  JMP F5ED     ;belépés a ROM SAVE rutinjába
7A89  LDA B7       ;0 hosszúságú file-név esetén
7A8B  BEQ 7A86     ;majd a ROM jelez hibát
7A8D  LDA BA       ;egységszám
7A8F  JSR FFBA     ;LISTEN küldése
7A92  LDA #6F      ;másodlagos cím (15: parancscsatorna)
7A94  JSR FF93     ;LISTEN másodl. cím küldése
7A97  JSR F68F     ;"SAVING 'filenév'" kiírása
7A9A  LDA #49      ;"I" parancs kiküldése
7A9C  JSR FFA8     ;(hogy a BAM betöltődjön)
7A9F  JSR FFAE     ;UNLISTEN küldése
7AA2  LDA #61      ;másodl. címnek 1 beírása
7AA4  STA B9       ;(SAVE-csatorna)
7AA6  JSR 7C30     ;file megnyitása (14.megj.)
7AA9  LDA 90       ;hibakapcsoló (ha a 7. bit
7AAB  BPL 7AB0     ;0, akkor az egység válaszolt)
7AAD  JMP F707     ;különben "DEVICE NOT PRESENT..."
```

```
7AB0 LDA BA        ;egységszám
7AB2 JSR FFB1      ;listen kiküldése
7AB5 LDA B9        ;másodl. cím (1;SAVE-csatorna)
7AB7 JSR FF93      ;LISTEN- másodl. cím küldése
7ABA LDA #0D       ;byte
7ABC JSR FFA8      ;kétszeri
7ABF JSR FFA8      ;kiküldése (15.megj.)
7AC2 LDA 90        ;hibakapcsoló (ha 0, minden
7AC4 BEQ 7AC9      ;rendben, file megnyitva
7AC6 JMP F63F      ;különben file lezárása, kilépés
7AC9 JSR FFE1      ;STOP-bill. lekérdezése
7ACC BNE 7AD4      ;ha nincs lenyomva (Z=0), ugrás
7ACE JSR FFAE      ;UNLISTEN küldése
7AD1 JMP D633      ;file lezárása, "BREAK ERROR"
7AD4 LDY #00       ;turbo 1.blokkjának kiírása
7AD6 LDA #57       ;"M-W" parancs
7AD8 LDX #05       ;írás a $0500-$05FF tartományba
7ADA JSR 7C00      ;parancs kiküldése
7ADD STA A4        ;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)
7ADF LDA 7900,Y    ;turbo 1.blokkjából 1 byte
7AE2 JSR FFA8      ;küldése a drive-ra
7AE5 INY           ;köv. byte
7AE6 DEC A4        ;ha nincs meg a 32 byte,
7AE8 BNE 7ADF      ;köv. byt küldése
7AEA JSR FFAE      ;UNLISTEN küldése
7AED TYA           ;ha nincs meg a blokk,
7AEE BNE 7AD6      ;köv. 32 byte küldése
7AF0 LDY #00       ;turbo 2. félblokkjának kiküldése
7AF2 LDA #57       ;"M-W" parancs
7AF4 LDX #06       ;írás a $0600-$06FF tartományba
7AF6 JSR 7C00      ;parancs kiküldése
7AF9 STA A4        ;egyszerre 32 db byte mehet
7AFB LDA 7A00,Y    ;turbo 2. félblokkjából 1 byte
7AFE JSR FFA8      ;küldése a drive-ra
7B01 INY           ;következő byte
7B02 DEC A4        ;ha nincs meg a 32 byte,
7B04 BNE 7AFB      ;köv. byte küldése
7B06 JSR FFAE      ;UNLISTEN küldése
7B09 TYA           ;ha nincs meg a félblokk,
7B0A BPL 7AF2      ;köv. 32 byte küldése
7B0C LDA #45       ;"M-E" parancs
7B0E LDX #05       ;turbo indítása
7B10 LDY #80       ;$0580-nál
7B12 JSR 7C00      ;parancs kiküldése
7B15 JSR FFAE      ;UNLISTEN kiküldése
7B18 LDY #40       ;turbo gépben futó
7B1A LDA 7B00,Y    ;részének másolása
7B1D STA 0300,Y    ;a $0340-$03FF
7B20 INY           ;tartományba (figyeld az Y értékét)
7B21 BNE 7B1A
7B23 JMP 0340      ;turbo indítása
7B26-7B3F-ig BRK   ;helykitöltés
```

SAVE gépben futó része ($7B40-$7BFF)

```
7B40 JSR FB8E      ;programkezdet betöltése
7B43 LDA #38       ;$DD00 (soros busz) adat-
7B45 STA DD02      ;irány reg. átírása (17.megj.)
7B48 SEI           ;megszakítások letiltása
7B49 LDA AC        ;programkezdet LO byte
7B4B JSR 03B0      ;kiküldése a flie-ba
7B4E BCS 7B8D      ;hiba esetén kilépés
7B50 LDA AD        ;programkezdet HI byte
7B52 JSR 03B0      ;kiküldése a file-ba
7B55 BCS 7B8D      ;hiba esetén kilépés
7B57 LDA #FC       ;első blokkban 2+252 byte
                   ;(a 2 a betöltési cím)
7B59 .BYTE 2C      ;BIT utasítás
7B5A LDA #FE       ;a többi blokkban 254 byte
7B5C STA A5        ;beírás a számlálóba
7B5E SEI           ;megszakítások letiltása
7B5F LDA AC        ;aktuális byte címe (LO byte)
7B61 CMP AE        ;ha nem azonos a végcím LO bytejával,
7B63 BNE 7B6B      ;kiküldés folytatása
7B65 LDA AD        ;aktuális byte címe (HI byte)
7B67 CMP AF        ;ha azonos a végcím HI bytejával,
7B69 BEQ 7B8D      ;kilépés
7B6B LDX #27       ;memória-alapállapot (18.megj.)
7B6D LDY #00       ;teljes RAM-memória beállítása
7B6F STY 01        ;(hogy ne a ROM-ot mentsük)
7B71 LDA (AC),Y    ;byte beolvasása a RAM-ból
7B73 STX 01        ;memória visszaállítása
7B75 JSR 03B0      ;byte kiküldése a file-ba
7B78 BCS 7B8D      ;hiba esetén kilépés
7B7A INC AC        ;köv.byte címe LO byte növelése
7B7C BNE 7B80      ;ha nincs túlcsordulás- ugrás
7B7E INC AD        ;köv. byte címe HI byte növelése
7B80 DEC A5        ;ha nincs meg a 252/254
7B82 BNE 7B5F      ;byte, köv. byte küldése
7B84 CLI           ;megszakítások engedélyezése
7B85 JSR FFE1      ;STOP-bill. lekérdezése
7B88 BNE 7B5A      ;ha nincs lenyomva (Z=0), köv. blokk
7B8A LDX #00       ;"BREAK ERROR" sorszáma
7B8C .BYTE 2C      ;BIT utasítás
7B8D LDX #80       ;sikeres befejezés sorszáma
7B8F LDA #97       ;soros busz visszaállítása
7B91 STA DD00      ;(file-vége jelzés)
7B94 LDA #3F       ;$DD00 (soros busz) adatirány-
7B96 STA DD02      ;regiszter visszaírása (17. megj.)
7B99 LDY #00       ;ciklust 256-szor végrehajtani
7B9B JSR EEB3      ;késleltetés
7B9E JSR EEB3      ;késleltetés
7BA1 DEY           ;ha még nincs meg a 256
7BA2 BNE 7B9B      ;ciklus, vissza
7BA4 CLI           ;megszakítások engedélyezése
7BA5 TXA           ;hibaszám
7BA6 BMI 7BAA      ;ha nincs hiba, ugrás
7BA8 SEC           ;hiba jelzése, hibasorszám
7BA9 RTS           ;az akkuban (AC)
7BAA LDA #00       ;biztonság kedvéért hibakód=0
7BAC CLC           ;nincs hiba kapcsoló
7BAD RTS           ;visszatérés
7BAE BRK
7BAF BRK
7BB0 STA A4        ;1 byte elmentése file-ba
7BB2 LDX #0F
7BB4 STX DD00      ;szinkronizáció
7BB7 BIT DD00
7BBA BPL 7BB7      ;szinkronizáció
7BBC BVS 7BFC      ;hiba esetén kilépés
7BBE ASL           ;adatbyte eltolása
7BBF ASL           ;2 bittel balra
7BC0 TAX           ;elmentés
7BC1 LDA D012      ;várakozás a
7BC4 CMP #31       ;megfelelő
7BC6 BCC 7BCE      ;rasztersorra
7BC8 AND #06       ;(19.megj.)
7BCA CMP #02
7BCC BEQ 7BC1
7BCE TXA           ;byte vissza az akkuba
7BCF LDX #07
7BD1 STX DD00      ;szinkronizáció
7BD4 ASL           ;byte eltolása
7BD5 ASL           ;újabb 2 bittel (alsó 4 bit)
7BD6 AND #F0       ;maszkolás (az alsó 4 bit 0 legyen)
7BD8 STA DD00      ;0-1.bit kiírása
7BDB LSR           ;visszatolás
7BDC LSR           ;2 bittel
7BDD AND #F0       ;maszkolás
7BDF STA DD00      ;2-3.bit kiírása
7BE2 LDA 00A4      ;adatbyte felső 4 bit (4.megj.)
7BE5 AND #F0       ;maszkolás
7B17 STA DD00      ;4-5.bit kiküldése
7BEA LSR           ;visszatolás
7BEB LSR           ;2 bittel
7BEC AND #F0       ;maszkolás
```

```
7BEE STA DD00   ;6-7.bitek kiküldése
7BF1 NOP        ;késleltetés
7BF2 NOP        ;(szinkronizáció
7BF3 NOP        ;miatt)
7BF4 STX DD00   ;soros busz visszaállítása
7BF7 CLC        ;nincs hiba, a drive fogad
7BF8 RTS        ;visszatérés
7BF9 BRK
7BFA BRK
7BFB BRK        ;helykitöltés
7BFC LDA #00    ;biztonság kedvéért
7BFE SEC        ;hiba volt, a drive nem fogad
7BFF RTS
```

Közös rutinok ($7C00-7C3F)

```
7C00 PHA        ;lemezparancs elmentése
7C01 LDA BA     ;egységszám
7C03 JSR FFB1   ;LISTEN küldése
7C06 LDA #6F    ;másodl. cím (15: parancscsatorna)
7C08 JSR FF93   ;LISTEN másodl. cím küldése
7C0B LDA #4D    ;"M"
7C0D JSR FFA8   ;kiküldése
7C10 LDA #2D    ;"-"
7C12 JSR FFA8   ;kiküldése
7C15 PLA        ;parancs ("W" vagy "E")
7C16 JSR FFA8   ;kiküldése
7C19 TYA        ;cím LO byte
7C1A JSR FFA8   ;kiküldése
7C1D TXA        ;cím HI byte
7C1E JSR FFA8   ;kiküldése
7C21 LDA #20    ;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)
7C23 JMP FFA8   ;kiküldés és visszatérés
7C26-7C2F BRK   ;helykitöltés
7C30 JSR F3D5   ;file megnyitása (14.megj.)
7C31 RTS
7C32-7C3F BRK
```

LOAD/VERIFY gépben futó része ($7C40-$7CFF)

```
7C40 LDA #FC    ;első blokkban 2+252 byte,
7C42 .BYTE 2C   ;BIT utasítás
7C43 LDA #FE    ;a többi blokkban 254 byte van
7C45 STA A5     ;beírás a számlálóba
7C47 SEI        ;megszakítások letiltása
7C48 JSR 03C0   ;sávszám (blokk 0.byte-ja)
7C4B BCS 7C8B   ;hiba esetén kilépés
7C4D STA A4     ;elmentés
7C4F JSR 03C0   ;szektorszám (blokk 1.byte-ja)
7C52 BCS 7C8B   ;ha hiba, kilépés
7C54 CLC        ;átvitel jelző törlése
7C55 ADC A5     ;254 v. 252 byte-ot kell beolvasni
7C57 LDY A4     ;ha nem az utolsó blokk,
7C59 BNE 7C5D   ;nem írjuk át a számlálót
7C5B STA A5     ;számláló átírása
7C5D JMP 03A0   ;kezdőcím beolvasása
7C60 LDX #27    ;memória-alapállapot (18.megj.)
7C62 JSR 03C0   ;adatbyte beolvasása
7C65 BCS 7C8B   ;hiba esetén kilépés
7C67 LDY #00    ;teljes RAM-memória
7C69 STY 01     ;beállítása
7C6B STA (AE),Y ;byte beírása/hasonlítása (22.megj.)
7C6D STX 01     ;memória visszaállítása
7C6F BNE 7C8B   ;22.megj.
7C71 INC AE     ;köv. byte címe LO byte
7C73 BNE 7C77   ;nincs túlcsordulás- ugrás
7C75 INC AF     ;köv. byte címe HI byte
7C77 DEC A5     ;ha nincs meg a 252/254 byte,
7C79 BNE 7C62   ;köv. byte beolvasása
7C7B CLI        ;megszakítások engedélyezése
7C7C JSR FFE1   ;STOP-bill. lekérdezése
7C7F BEQ 7C88   ;ha lenyomva (Z=0), kilépés
7C81 LDA A4     ;ha nem utolsó blokk (sávszám
7C83 BNE 7C43   ;nem 0), köv.blokk beolv.
7C85 LDX #80    ;sikeres befejezés sorszáma
7C87 .BYTE 2C   ;BIT utasítás: köv. utasítás elrejtése
7C88 LDX #00    ;"BREAK ERROR" sorszáma
7C8A .BYTE 2C   ;elrejtés
7C8B LDX #1D    ;"LOAD ERROR"/"VERIFY ERROR"
                ;sorszáma
7C8D LDA #97    ;soros busz visszaállítása
7C8F STA DD00   ;(file-vége jelzés)
7C92 JSR EEB3   ;késleltetés
7C95 CLI        ;megszakítások engedélyezése
7C96 TXA        ;hibasorszám
7C97 BMI 7C9B   ;ha nincs hiba, ugrás
7C99 SEC        ;hiba jelzése, hibasorszám
7C9A RTS        ;az akkuban (AC)
7C9B LDA #00    ;biztonság kedvéért
7C9D JMP F5A9   ;nincs hiba, végcím visszaadása
7CA0 JSR 03C0   ;kezdőcím LO byte olvasása
7CA3 BCS 7C8B   ;ha hiba, kilépés
7CA5 STA AE     ;LO byte beírása
7CA7 JSR 03C0   ;kezdőcím HI byte beolvasása
7CAA BCS 7C8B   ;hiba esetén kilépés
7CAC LDY AF     ;másodl. cím visszaolv.
7CAE BNE 7CB6   ;ha nem 0, HI byte beírása
7CB0 LDA C3     ;ha 0, a felhsználó által
7CB2 STA AE     ;megadott címre töltünk
7CB4 LDA C4     ;(pl. BASIC terület elejére)
7CB6 STA AF
7CB8 LDA #2C    ;BIT utasítás kódja
7CBA STA 035D   ;beírása (21.megj.)
7CBD JMP 0360   ;visszatérés
7CC0 LDA #0F
7CC2 STA DD00   ;szinkronizáció
7CC5 BIT DD00
7CC8 BPL 7CC5   ;szinkronizáció
7CCA BVS 7CFC   ;hiba esetén kilépés
7CCC LDA D012   ;várakozás a
7CCF CMP #31    ;megfelelő
7CD1 BCC 7CD9   ;rasztersorra
7CD3 AND #06    ;(19.megj.)
7CD5 CMP #02
7CD7 BEQ 7BC1
7CD9 LDA #07
7CDB STA DD00   ;szinkronizálás
7CDE NOP        ;késleltetés
7CDF NOP        ;(7 db NOP)
7CE0 NOP
7CE1 NOP
7CE2 NOP
7CE3 NOP
7CE4 NOP
7CE5 LDA DD00   ;0-1.bit beolvasása
7CE8 LSR        ;byte visszatolása
7CE9 LSR        ;2 bittel
7CEA EOR DD00   ;2-3.bit beolvasása
7CED LSR        ;byte visszatolása
7CEE LSR        ;2 bittel
7CEF EOR DD00   ;4-5.bit beolvasása
7CF2 LSR        ;byte jobbra tolása
7CF2 LSR        ;2 bittel
7CF4 EOR DD00   ;6-7.bit beolvasása
7CF7 EOR #F9    ;visszakódolás (23.megj.)
7CF9 CLC        ;a byte-ot a drive küldte!
7CFA RTS        ;visszatérés
7CFB BRK        ;helykitöltés
7CFC LDA #00    ;biztonság kedvéért
7CFE SEC        ;a drive nem küld adatot!
7CFF RTS        ;visszatérés
```

Inicializálás (SYS 32000) ($7D00-$7D1F)

```
7D00 LDA 9D     ;üzemmód kapcsoló (ha 7.bit 0,
7D02 BPL 7D08   ;programmód, nincs szövegelés)
```

```
7D04  LDA #20      ;$7D20-nál kezdődő
7D06  LDY #7D      ;bejelentkezés
7D08  JSR AB1E     ;kiírása
7D0B  LDX #40      ;LOAD/VERIFY turbo
7D0D  LDY #7D      ;indítása $7D40-nél
7D0F  STX 0330     ;LOAD/VERIFY
7D12  STY 0331     ;vektorának átírása
7D15  LDX #80      ;SAVE turbo
7D17  LDY #7A      ;$7A80-nál indul
7D19  STX 0332     ;SAVE vektor
7D1C  STY 0333     ;átírása
7D1F  RTS          ;visszatérés
7D20  .BYTE 0D,2A,2A,2A,20,20,53,54   ; *** ST
7D28  .BYTE 41,52,20,54,55,52,42,4F   ;AR TURBO
7D30  .BYTE 20,20,2A,2A,2A,0D,00,00   ; ***
7D38  .BYTE 00,00,00,00,00,00,00,00
```

LOAD előkészítés ($7D40-$7DFF)

```
D40   STA 93       ;LOAD/VERIFY kapcsoló
                   ;(0:load, más:verify)
7D42  LDA BA       ;egységszám
7D44  CMP #08      ;ha 8-nál kisebb, régi
7D46  BCS 7D4B     ;ROM-beli LOAD/VERIFY-re ugrás
7D48  JMP F4A7     ;belépés a ROM LOAD/VERIFY rutinjába
7D4B  LDA B7       ;0 hosszúságú filenév
7D4D  BEQ 7D48     ;esetén majd a ROM jelez hibát
7D4F  LDY #00      ;filenév 0.byte-jának
7D51  LDA (BB),Y   ;beolvasása (ha $-jel, az a directory
7D53  CMP #24      ;nem turbózható)
7D55  BEQ 7D48     ;directory töltés a ROM rutinnal
7D57  JSR F5AF     ;"SEARCHING FOR filenév" kiírása
7D5A  LDA B9       ;másodl. cím elmentése
7D5C  STA AF
7D5E  LDA #60      ;másodl. címnek 0 beírása
7D60  STA B9       ;(LOAD-csatorna)
7D62  JSR 7C30     ;file-megnyitása (14.megj.)
7D65  LDA 90       ;hibakapcsoló (ha a 7.bit 0,akkor
7D67  BPL 7D6C     ;az egység válaszolt
7D69  JMP F707     ;különben "DEVICE NOT PRESENT..."
7D6C  LDA BA       ;egységszám
7D6E  JSR FFB4     ;TALK küldése
7D71  LDA B9       ;másodl. cím (0: LOAD-csatorna)
7D73  JSR FF96     ;TALK: másodl. cím küldése
7D76  JSR FFA5     ;byte beolvasása, hibakapcs. beáll.
7D79  LDA 90       ;hibakapcsoló (ha 0, minden
7D7B  BEQ 7D80     ;rendben, file megnyitva)
7D7D  JMP F704     ;különben "FILE NOT FOUND..."
7D80  JSR FD52     ;"LOADING" kiírása
7D83  JSR FFE1     ;STOP-bill. lekérdezése
7D86  BNE 7D8E     ;ha nincs lenyomva- ugrás
7D88  JSR FFAB     ;UNTALK küldése
7D8B  JMP F633     ;file lezárása, "BREAK ERROR"
7D8E  LDY #00      ;turbo drive-részének kiírása
7D90  LDA #57      ;"M-W" parancs
7D92  LDX #07      ;írás a $0700-07FF tartományba
7D94  JSR 7C00     ;parancs küldése
7D97  STA A4       ;egyszerre 32 db byte mehet (16.megj.)
7D99  LDA 7800,Y   ;turbo blokkjából 1 byte
7D9C  JSR FFA8     ;kiküldése a drive-ra
7D9F  INY          ;köv.byte
7DA0  DEC A4       ;ha nincs meg a 32 byte,
7DA2  BNE 7D99     ;köv. byte küldése
7DA4  JSR FFAE     ;UNLISTEN küldése
7DA7  TYA          ;ha nincs meg a blokk,
7DA8  BNE 7D90     ;köv. 32 byte küldése
7DAA  LDA #45      ;"M-E" parancs
7DAC  LDX #07      ;turbo indítása
7DAE  LDY #80      ;$0780-nál
7DB0  JSR 7C00     ;parancs kiküldése
7DB3  JSR FFAE     ;UNLISTEN kiküldése
7DB6  LDY #40      ;turbo gépben futó
7DB8  LDA 7C00,Y   ;részének másolása
7DBB  STA 0300,Y   ;a $0340-03FF
7DBE  INY          ;tartományba
7DBF  BNE 7DB8
7DC1  LDA 93       ;ha LOAD (kapcsoló=0), ugrás
7DC3  BEQ 7DCF     ;VERIFY-hez szükséges változtatások
7DC5  LDA #D1      ;CMP utasítás
7DC7  STA 036B     ;beírása (22.megj.)
7DCA  LDA #1C      ;"VERIFY ERROR" sorszám
7DCC  STA 038C     ;beírása (22.megj.)
7DCF  JMP 0340     ;turbo indítása
```

Huh! Ha túl vagyunk eme megrázkódtatáson, pihenésképpen megnézhetjük a magyarázatokat a program bonyolultabb, trükkösebb részeihez. Bár ez csak Nektek pihenő, hiszen nekem kell szenvednem.

1. Az egész blokkot kiküldi a drive a gépnek és a gép számontartja a szektorszámot (ha a sávszám 0, a szektorszám adja meg az utolsó értékes byte sorszámát, vagyis a 'szektorszám +1-edik' byte már nem kell; ez az a +1 növelés a blokk kiküldése előtt.)
2. A drive számára lényegtelen, hogy a gép mit csinál az adatokkal; ha leállt a gép (STOP, STOP-RESTORE, RESET, kikapcs. stb.) az idáig 0 szinten tartott CLK-vonal 1-re vált; ekkor a drive-turbo leáll (file-vége jelzést küld a főprogramnak.
3. A DATA OUT és a CLK OUT vonalakon küldi a drive az adatokat a gépnek, de ez a drive-ban a $1800-as cím 1. és 3. bitjének felel meg. (Nem egymás mellett vannak) Ezért kell a konvertáló-táblázat. Vannak turbók, amelyeknél a gépben történik a konvertálás (pl. ***Verisoft's boot***, ***Duplicator***), de ehhez sokkal nagyobb táblázat kell.
4. Figyeljünk, hogy nem 0-ás lapos címzés, hanem abszolút. Előbbi esetén a szinkronizáció elcsúszna. (A régi turbó 2 bitenként szinkronizált, ez byte-onként)
5. A 2-es alapértéknél ezt halljuk: tik-tik-tik-tik-krrrrr-tik-tik-tik-tik, hibaüzenet (ha van), ha 3-at írunk be mindkét helyre, hibánál ezt halljuk: tik*4-krrrrr-tik*4-krrrr-tik*4-hibaüzenet; stb.
6. Régi trükk: a BIT utasítás csak a kapcsolókat módosítja, el tudunk vele rejteni 1 vagy 2 byte-os utasításokat. Ha $7874-től listázzuk a programot, BIT 01A9, ha 7875-től, LDA #01 jó, mi? **(Megjegyezném, hogy a .byte-okat a monitor programok nem fogják elfogadni. Ezeket úgy lehet beírni, hogy M cím [Enter] /pardon: [RETURN]/, majd az első 2 jegyű szám helyére írjuk be a kívánt értéket (pl. BIT utasításnak 2C-t) — DoT)**
7. Ha új lemezműveletet kérünk, és a $1C kapcsoló 0, akkor minden OK; ha viszont nem, a drive lezárja az összes csatornát, majd a lemezműveletekhez szükségeseket újra megnyitja. Miért kell ez? Például mert a LOAD-turbo a BAM-pufferben ($0700-07FF) fut, és ha nem töltjük rá a következő lemez BAM-jét, furán fog kinézni a driectory, hát még a lemez ha írunk rá.
8. Ha írás közben hiba lépett fel, nehogy a következő blokkot olvassuk, azután próbálkozzunk újra a lemezre írni; a blokk géptől beolvasását át kell ugrani!
9. Na ez a nagy trükk a SAVE turboban. Mindig a következő byte-ot olvassuk **(De jó! — CovBoy)**. A gép az utolsó byte kiküldése után file-végét jelez (itt a gépet szintén nem érdekli, hogy a drive mit csinál az adatokkal, a drive pedig ha a 0 szinten tartott CLK-vonal visszalép az eredeti 1-es állapotra — gép leáll valami miatt —, ezt a flie végének veszi úgyszintén), ekkor a byte-olvasó rutin 0 byte-tal és a C bit 1-re állításával (C=0 és adatbyte helyett) tér meg (khm. vissza). Ekkor a drive beállítja az értékes byte-ok számát, és ezt már nem írja át a blokk végéig! A kimaradó byte-ot elmenti a következő blokkig.
10. A **SAVE-turbo** bonyolultabb a **LOAD**-nál, ezért nem szabad átírni az adatpuffer címét (különben szabad blokk keresése és file-lezárás közben meghülyül a drive!), viszont az esetleges fejpocicionálás után nem az adatpufferba, hanem a turbóra kell lépnie az IRQ-nak. Ezért kell beállíta-

ni mind az adatpufferhez, mind a turbót tartalmazó pufferhez tartozó sávszámot **(Itt megemlíteném a működést: parancsregiszterek minden pufferhez külön vannak: 00-04 című byte-ok a memóriában — a drive memóriájáról van szó —. Ha a byte 7. bitje 1, ezt utasításnak, különben visszajelzésnek veszi a rendszer. Az egyik utasítás a $E0: ekkor a pufferhez tartozó sávra pozicionálja a drive a fejet, majd a puffer elejére adja az irányítást, ezért indulnak itt a turbók lényegi részei — DoT)**.

11. Hasonlóan a LOAD-turbóhoz, a drive a DATA IN és CLK IN vonalakon fogadja az adatokat, ez viszont a $1800-as címen a 0., ill. a 2. bit (megint nincsenek egymás mellett).
12. Ha az utolsó blokkot az értékes byte-ok nem töltik ki teljesen, a maradékot adott byte-okkal tölthetjük fel (pusztán esztétikai szempont).
13. Ha a szabad blokk keresése közben kiderül, hogy ilyen már nincs, a szabad blokkot kereső rutin automatikusan leáll a *DISK FULL* hibaüzenettel, és várja normális üzemmódban a parancsokat a géptől. Most képzeljük el, hogy (ha nem írtuk volna át a parancsregisztert) a turbo tovább futna IRQ-ban, miközben a turbo főprogramja már leállt.
14. Miért nem közvetlenül JSR $F3D5? Ha az ezen a címen kezdődő rutin észleli, hogy a drive nem válaszol (*DEVICE NOT PRESENT*), az őt hívó rutin visszatérési címét kiveszi a veremből (PLA: PLA), és az előző rutinra tér vissza (amelyik azt hívta amelyik az $F3D5-öt hívta). A dupla szubrutinhívás arra jó, hogy kézbentartsuk az ügyet, pl. *DEVICE NOT PRESENT* helyett valami mást írjunk (mondjuk: *"Figyusz apukám, nem haragszom ám meg, ha bekapcsolod a drive-ot!"*).
15. Miért kétszer küldjük ki? Mert a byte-kiíró rutin egy egybyte-os puffert használ, és mindig az előző byte-ot küldi el; az utolsó az UNLISTEN kiküldése előtt íródna ki, azonban nem hívjuk meg az UNLISTEN-t; tehát az első kiíráskor a byte a pufferba kerül, a másodiknál az első byte kiíródik, és a hibakapcsoló beállítódik, a második byte a pufferbe kerül.
16. Az amúgy is iszonyatosan kevés RAM-ba (a drive RAM-járól van szó, bár ha úgy vesszük, a C64-ben is elég kevés a hely) nem férne bele egy 260 byte-os input-puffer, csak egy 40 byte-os, ebbe a parancson kívül 32 adatbyte belefér (azért pont 32, mert osztója 256-nak és 128-nak).
17. A $DD00 címen nem csak a soros busz, hanem a VIC szelet sorszáma is megtalálható; ha ezt felülírjuk, csíkok szaladgálnának a képernyőn (esztétikai hiba); ezt megszüntetendő átírjuk az adatirány-regisztert, hogy a VIC szeletet ne írhassuk felül (próbáljuk ki az eredeti $3F értékkel!).
18. A ROM LOAD/VERIFY/SAVE-rutinjai nem képesek a $D000-$DFFF tartományban lévő ROM alá tölteni, ez a turbo képes! Azért nem $37-et, hanem $27-et írunk a memóriaállapot-regiszterbe (01-es cím), hogy az esetleg csatlakoztatott magnó motorja ne ki/be kapcsolódjon (a $00 érték bekapcsolja, a $37 kikapcsolná), és esetleg tönkremenjen.
19. A képernyő az 50. sornál kezdődik (fölötte $31 sorig tart a keret), és a karakterek 0. sorában (ha nem kapcsoljuk ki a képernyőt) a VIC sokat elvesz a processzor idejéből, itt a szinkronizálás fölborulna (a régi turbo kikapcsolja a képernyőt; ha itt is kikapcsoljuk, ezt a programrészt törölhetjük). Itt említjük meg, hogy a sprite-ok ábrázolásakor a VIC ismét elvesz a processzor idejéből, még akkor is, ha a sprite a keret mögött van, és nem látszik; ettől még a ROM LOAD/VERIFY/SAVE is leakad, ezért bármilyen lemezművelet — például eme turbo futtatása — előtt ki kell kapcsolni a sprite-okat **(Én nem tapasztaltam, hogy a ROM I/O rutinok emiatt lefagytak volna, bár már elég poros a gépem -DoT)**.
20. Ez is egy jó kis trükk. Ha a file első blokkját olvassuk, és ez nem az utolsó (a file több, mint 1 blokk hosszú), akkor a külön olvasott kezdőcím mellett 252 db byte-ot kell olvasnunk ($7C40-nél). Ha a file első blokkját olvassuk, és ez egyben az utolsó is (a file 1 blokkos), az első 4 db byte sorrendben: 0 byte, legutolsó értékes byte sorszáma, kezdőcím LO byte, kezdőcím HI byte. Tehát a legutolsó értékes byte sorszámából 4-et kell kivonnunk, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát ($7C54-nél hozzáadjuk, $7C57-nél kiderül, hogy ez az utolsó blokk- sávszám 0, 7C5B-nél újra beállítjuk a számlálót) Ha a file közbenső (nem első, de nem is utolsó) blokkját olvassuk, 254 db értékes byte-ot kell olvasnunk ($7C43-nál). Ha a file nem első, de utolsó blokkját olvassuk, csak 2-t kell kivonnunk (vagy 254-et hozzáadnunk) az utolsó értékes byte sorszámához, hogy megkapjuk az értékes byte-ok számát.
21. Az első blokk olvasásakor ez JMP $03A0, azonban a kezdőcím beolvasása után ez BIT $03A0-ra módosul ($7CB8-nál), így többször nem ugrunk a kezdőcím beolvasására.
22. Ez is egy jó falat! Két byte átírásával a LOAD-turbo VERIFY-turbóvá válik. Ha LOAD-ot hajtunk végre, változatlanul másoljuk a turbót ($7DB6-nál), így $036B-nél STA (AE),Y és $038C-nél $1D áll (a *LOAD ERROR* hibakódja), a $036F-nél látszólag felesleges utasítást átlépjük, hiszen az LDY #00 „eredménye" 0 volt. Ha viszont VERIFY-t hajtunk végre, megváltoztatjuk ($7DC5-nél) a turbót, így $036B-nél CMP (AE),Y és $038C-nél $1C áll (a *VERIFY ERROR* hibakódja), a $066F-nél álló (most már nem felesleges) utasítás ugrik, ha az olvasott byte nem egyezett a tárban lévővel. A $038C-nél levő byte a hibasorszám. Itt említjük meg, hogy ha a VERIFY-nél lemezhiba lép fel, az ugyanúgy *VERIFY ERROR*, mint ha a byte-ok nem egyeznének. Sorry, nem volt elég hely...
23. Ha a drive 0 bitet küld ki bármely vonalon (DATA OUT, CLK OUT, ATN OUT), az a gép vonalain 1 bitnek jelenik meg, és fordítva; ezért kell(ene) $FF-el visszakódolni (invertálni), de itt van a $DD00 0-1. bitje (VIC szelet), és a 2. bitje (RS232 modem TXD-vonala), tehát nem $FF-el kell visszakódolni. Íme egy táblázat, mit írjunk az $F9 helyére az alábbi esetekben:

0.bit (VIC lo)	**1.bit (VIC hi)**	**2.bit (RS232 TXD)**	**visszakódoló byte (EOR #xx)**
0	0	0	$FF
1	0	0	$FE
0	1	0	$FD
1	1	0	$FC
0	0	1	$FA
1	0	1	$FB
0	1	1	$F8
1	1	1	$F9

Ez utóbbi az alap.
Ezt máshogy nem lehet megoldani, a soros busz adatirányregiszterének ($DD02) átírásával sem!
Ha ezt programba építjük be, és nem akarjuk, hogy állítsa a VIC szeletet (pl. a töltés közbeni kép elromlana), a következő programmal megállapíthatjuk, mi kell a $F9 helyére (sajnos másképp nem megy)

```
LDA DD00    ;soros busz címe
AND #07     ;VIC szelet és TXD leválasztása
LSR         ;visszatolás 2 bittel
LSR
STA 02      ;elmentés
LDA DD00    ;soros busz cím
AND #07     ;VIC szelet és TXD leválasztása
EOR 02      ;dekódolás
EOR #FF     ;invertálás
RTS         ;visszatérés, akkuban a visszakódoló byte
```

Ja, és ezen kívül a $7CC1-en és $7CDA-n levőket is át kell írni, pl.:

```
LDA DD00
AND #07
STA 7CDA
ORA #08
STA 7CC1
```

rutin futtatásával.

Szerencsére a SAVE-turbónál nincsen ezzel gond, mivel a soros buszra csak írunk, és a VIC-szeletet és a TXD-vonalat megvédtük az adatirányregiszter átírásával.
(Van valaki, aki ezeket érti? Nos én sem teljesen, bár képzelem, hogy mit akart a szerző itt elmagyarázni, de nem értem, ezek szerint ránk hagyná ezen probléma megoldását? Ez nem rejtvény, de akinek sikerül összehoznia a bombabiztos verziót, az elküldheti. Nos, azért sokat lehetett ebből tanulni azoknak, akik konyítanak valamicskét a C64-es assembly programozáshoz, s ha nem is ezt a turbot használják a programjukban **(de meg van engedve — a szerző csak annyit kér, hogy a credits-eknél nevezzük meg a turbo készítőjét), de talán kedvet kapnak a tökéletesítésre stb. Alig várom, hogy egy újabb 40 oldalas kézzelírott programlistát pötyöghessek. A szerzőnek üzenem, hogy eleinte japánnak néztem a karaktereit, de a végére egészen megszoktam, szóval olvasható volt. Remélem nem lesz gépelési/nyomdahiba a listában - DoT)**
A szerző: ***Kovács Balázs alias JOE/STA, Budapest XX. Orsolya u. 5. IV/12, 1204***
A címét azért közöljük, mert felajánlotta, hogy aki formázott lemezt + felbélyegzett VB-t küld neki, annak ingyen felmásolja a STAR TURBO másfél-két év alatt kifejlesztett, és ezen cikk elkészítése óta finomított, tökéletesített, RUN-nal is indítható változatait (ráadásként még pár hasznos progyt). Jujj Balázs, nem tudod, mire vállalkoztál. Adj hálát az Istennek, ha azóta elköltöztetek.

Most pedig az ígért kiegészítés:
A programot $C800-tól kezdjük el begépelni (vigyázzunk az abszolút címekre, minden 7-t C-re írjunk (pl. 78D8-ból C8D8-at csináljunk, lehet, hogy ilyen nincs, ez csak egy példa volt). Miután begépeltük, mentsük ki (Vigyázzunk, a Monitor programban állítsuk a RAM memóriát olvasó módba, nehogy az operációs rendszert mentsük ki!), majd írjuk be ezt a kis rutinocskát:

Először lépjünk ki BASIC-be;

```
NEW
1993 SYS 2080 : STARTURBO
```

majd monitor;

```
0820  SEI
0821  LDX #09
0823  LDY #00
0825  STY F9
0827  STX FA
0829  LDX #C8
082B  STY FB
082D  STX FC
082F  LDX #06
0831  LDY #00
0833  LDA (F9),Y
0835  STA (FB),Y
0837  INY
0838  BNE 0833
083A  INC FA
083C  INC FC
083E  DEX
083F  BNE 0831
0841  JSR CD00
0844  CLI
0845  RTS
```

Ha eddig megvolnánk, másoljuk át a turbót a 0900-tól kezdődő területre (pl. C C800 CDFF 0900, illetve más monitoroknál nem C, hanem W, vagy T) Ha eddig megvagyunk, mentsük ki a 0801-0EFF-ig terjedő területet, s íme van egy RUN-nal indítható turbónk.
Tehát simán BASIC-ből betöltjük, majd RUN-nal indítjuk (az iménti kis rutin helyére teszi a turbo-t a memóriában), s máris gyorsabban tölthetünk/menthetünk.

• *DoT (JOE/STA munkája alapján)*

Multi-grafikus képernyő hullámoztatása *(C64)*

A most következő rutin egy nagyon egyszerű, de igen látványos effektet idéz elő: a MULTI-grafikus képernyőt hullámoztatja vízszintes irányban. Az 1. és a 2. programrész tulajdonképpen egybetartozik. Használatakor be kell tölteni az ***ART STUDIO 2.3B***-s képet (,8,1), majd először programból meghívjuk az 1., majd a 3. programrészt. Csodák-csodája, a képernyőt elöntötte a víz!

Az egyes rutinok:

1.) Ebben a programrészben történik a megszakítás inicializálása és a megszakításban a kép hullámoztatása.
2.) Ezek a számok a megszakításhoz szükséges adatok. Monitorból így (a jobboldali 8 karakter kivételével), assemblerből .BYTE bejegyzéssel kell begépelni.
3.) A programrész a ***STUDIO/51200*** programmal egyezik meg. Feladata: a MULTI kép színeinek a beállítása.

• *JOE*

```
C000   SEI            78
C001   LDA #$7F       A9 7F
C003   STA $DC0D      8D 0D DC
C006   LDA #$81       A9 81
C008   STA $D01A      8D 1A D0
C00B   LDA #$30       A9 30
C00D   STA $D012      8D 12 D0
C010   LDA #$25       A9 25
C012   STA $0314      8D 14 03
C015   LDA #$C0       A9 C0
C017   STA $0315      8D 15 03
C01A   LDA #$1B       A9 1B
C01C   STA $D011      8D 11 D0
C01F   CLI            58
C020   LDA #$00       A9 00
C022   STA $02        85 02
C024   RTS            60
C025   INC $D019      EE 19 D0
C028   LDX #$0F       A2 0F
C02A   DEX            CA
C02B   BNE $C02A      D0 FD
C02D   LDX $C17B      AE 7B C1
C030   TXA            8A
C031   CLC            18
C032   ADC #$80       69 80
C034   STA $C17C      8D 7C C1
C037   LDA $C05B,X    BD 5B C0
C03A   STA $D016      8D 16 D0
C03D   LDY $C0EB,X    BC EB C0
C040   DEY            88
C041   BNE $C040      D0 FD
C043   INX            E8
C044   CPX $C17C      EC 7C C1
C047   BNE $C037      D0 EE
C049   INC $C17B      EE 7B C1
C04C   LDA $C17B      AD 7B C1
C04F   CMP #$19       C9 10
C051   BNE $C058      D0 05
C053   LDA #$00       A9 00
C055   STA $C17B      8D 7B C1
C058   JMP $EA31      4C 31 EA
```

2. rutin:

```
C05B D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C063 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C06B D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C073 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C07B D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C083 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C08B D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C093 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C09B D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0A3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0AB D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0B3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0BB D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0C3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0CB D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0D3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0DB D8 D9 DB DC DE DF DF DF
C0E3 DF DE DC DB D9 D8 D8 D8
C0EB 01 10 10 10 10 10 10 10
C0F3 01 10 10 10 10 10 10 10
C0FB 01 10 10 10 10 10 10 10
C103 01 10 10 10 10 10 10 10
C10B 01 10 10 10 10 10 10 10
C113 01 10 10 10 10 10 10 10
C11B 01 10 10 10 10 10 10 10
C123 01 10 10 10 10 10 10 10
C12B 01 10 10 10 10 10 10 10
C133 01 10 10 10 10 10 10 10
C13B 01 10 10 10 10 10 10 10
C143 01 10 10 10 10 10 10 10
C14B 01 10 10 10 10 10 10 10
C153 01 10 10 10 10 10 10 10
C15B 01 10 10 10 10 10 10 10
C163 01 10 10 10 10 10 10 10
C16B 01 10 10 10 10 10 10 10
C173 01 10 10 10 10 10 10 10
C17B 02 82 4C 20 44 00 00 00
```

3. rutin:

```
C800  LDA #$0B    A9 0B
C802  STA $D011   8D 11 D0
C805  LDA #$40    A9 40
C807  STA $5F     85 5F
C809  LDA #$3F    A9 3F
C80B  STA $60     85 60
C80D  LDA #$28    A9 28
C80F  STA $5A     85 5A
C811  LDA #$43    A9 43
C813  STA $5B     85 5B
C815  LDA #$E8    A9 E8
C817  STA $58     85 58
C819  LDA #$07    A9 07
C81B  STA $59     85 59
C81D  JSR $A3B8   20 B8 A3
C820  LDA #$39    A9 39
C822  STA $5F     85 5F
C824  LDA #$43    A9 43
C826  STA $60     85 60
C828  LDA #$21    A9 21
C82A  STA $5A     85 5A
C82C  LDA #$47    A9 47
C82E  STA $5B     85 5B
C830  LDA #$E9    A9 E9
C832  STA $58     85 58
C834  LDA #$DB    A9 DB
C836  STA $59     85 59
C838  JSR $A3B8   20 B8 A3
C83B  LDA $4328   AD 28 43
C83E  STA $D020   8D 20 D0
C841  LDA $4329   AD 29 43
C844  STA $D021   8D 21 D0
C847  LDA #$3B    A9 3B
C849  STA $D011   8D 11 D0
C84C  LDA #$18    A9 18
C84E  STA $D018   8D 18 D0
C851  LDA $D016   AD 16 D0
C854  ORA #$10    09 10
C856  STA $D016   8D 16 D0
C859  LDA $CB     A5 CB
C85B  CMP #$3C    C9 3C
C85D  BNE $C859   D0 FA
C85F  LDA $D016   AD 16 D0
C862  AND #$EF    29 EF
C864  STA $D016   8D 16 D0
C867  LDA #$15    A9 15
C869  STA $D018   8D 18 D0
C86C  LDA #$1B    A9 1B
C86E  STA $D011   8D 11 D0
C871  LDA #$00    A9 00
C873  STA $C6     85 C6
C875  LDA #$93    A9 93
C877  JMP $FFD2   4C D2 FF
```

Demo-betét (háttérben elvonuló csillagok) *(C64)*

Ez egy igen látványos rutin. Sok demoban láthattunk már a háttérben elvonuló csillagokat. A program ezt oldja meg. A csillagokat SPRITE-okkal állítja elő, megszakításban fut, közben pedig használhatjuk a karakteres képernyőt is.

Az egyes rutinok:

1.) A programrész inicializálja a megszakítást, és itt történik a SPRITE-ok mozgatása. A $7000-es rutin be-, a $7004-es kikapcsolja a csillagokat.

2.) Ezek a megszakításhoz szükséges SPRITE és KOORDINÁTA adatok.

● *JOE*

1. rutin:

```
7000   JMP $701D     4C 1D 70
7003   BRK           00
7004   SEI           78
7005   LDY #$00      A0 00
7007   STY $D01A     8C 1A D0
700A   STY $D015     8C 15 D0
700D   INY           C8
700E   STY $DC0E     8C 0E DC
7011   LDA #$31      A9 31
7013   STA $0314     8D 14 03
7016   LDA #$EA      A9 EA
7018   STA $0315     8D 15 03
701B   CLI           58
701C   RTS           60
701D   SEI           78
701E   LDA #$00      A9 00
7020   LDY #$3F      A0 3F
7022   STA $3FC0,Y   99 C0 3F
7025   STA $7187,Y   99 87 71
7028   DEY           88
7029   BPL $7022     10 F7
702B   STY $07F8     8C F8 07
702E   INY           C8
702F   STY $D020     8C 20 D0
7032   STY $D021     8C 21 D0
7035   STY $DC0E     8C 0E DC
7038   INY           C8
7039   STY $D01B     8C 1B D0
703C   STY $D01A     8C 1A D0
703F   LDY #$00      A0 00
7041   LDA #$C0      A9 C0
7043   STA $3FC0,Y   99 C0 3F
7046   TYA           98
7047   CLC           18
7048   ADC #$09      69 09
704A   TAY           A8
704B   CPY #$3F      C0 3F
704D   BCC $7041     90 F2
704F   LDA #$65      A9 65
7051   STA $0314     8D 14 03
7054   LDA #$70      A9 70
7056   STA $0315     8D 15 03
7059   LDA #$1B      A9 1B
705B   STA $D011     8D 11 D0
705E   LDA #$32      A9 32
7060   STA $D012     8D 12 D0
7063   CLI           58
7064   RTS           60
7065   LDA $D015     AD 15 D0
7068   ORA #$01      09 01
706A   STA $D015     8D 15 D0
706D   LDX #$00      A2 00
706F   LDY #$34      A0 34
7071   CPY $D012     CC 12 D0
7074   BNE $7071     D0 FB
7076   STY $D001     8C 01 D0
7079   LDA $70C7,X   BD C7 70
707C   STA $D000     8D 00 D0
707F   LDA $D010     AD 10 D0
7082   AND #$FE      29 FE
7084   ORA $7187,X   1D 87 71
7087   STA $D010     8D 10 D0
708A   LDA $7147,X   BD 47 71
708D   STA $D027     8D 27 D0
7090   LDA $70C7,X   BD C7 70
7093   ADC $7107,X   7D 07 71
7096   STA $70C7,X   9D C7 70
7099   LDA $7187,X   BD 87 71
709C   ADC #$00      69 00
709E   AND #$01      29 01
70A0   STA $7187,X   9D 87 71
70A3   INY           C8
70A4   INY           C8
70A5   INY           C8
70A6   INX           E8
70A7   CPX #$3F      E0 3F
70A9   BCC $7071     90 C6
70AB   LDA $D019     AD 19 D0
70AE   STA $D019     8D 19 D0
70B1   LDX #$7D      A2 7D
70B3   LDY #$69      A0 69
70B5   LDA $7003     AD 03 70
70B8   BEQ $70BE     F0 04
70BA   LDX #$FD      A2 FD
70BC   LDY #$E9      A0 E9
70BE   STX $7093     8E 93 70
70C1   STY $709C     8C 9C 70
70C4   JMP $EA31     4C 31 EA
```

2. rutin:

```
70C7 28 3C 50 64 78 8C A0 00
70CF 14 3C 28 B4 64 78 00 14
70D7 3C 28 B4 64 78 00 14 3C
70DF 28 B4 64 78 00 14 3C 28
70E7 B4 64 78 00 14 3C 28 B4
70EF 64 78 00 14 3C 28 B4 64
70F7 78 00 14 3C 28 B4 64 78
70FF 00 14 3C 28 B4 64 78 00
7107 01 03 05 02 04 06 07 02
710F 01 03 05 02 04 06 07 02
7117 01 03 05 02 04 06 07 02
711F 01 03 05 02 04 06 07 02
7127 01 03 05 02 04 06 07 02
712F 01 03 05 02 04 06 07 02
7137 01 03 05 02 04 06 07 02
713F 01 03 05 02 04 06 07 02
7147 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
714F 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
7157 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
715F 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
7167 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
716F 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
7177 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
717F 0B 0C 0F 0B 0C 0F 01 0B
```

Karakteres képernyő rugóztatása *(C64)*

Láthattunk már a képernyőre rugózva beérkező képeket. A program hasonlót művel a karakteres képernyővel, azzal a különbséggel, hogy a sorok oda-vissza, tehát valóban RUGÓZNAK! Ez is megszakításban fut, a program figyeli, hogy hol jár a RASTER, és ennek megfelelően állítja a sorok helyét. A $1123-as címnél lévő összehasonlítás (CMP) értéke a rugózandó sorok számát határozza meg, de 10-nél ($0A) nagyobb nem lehet.

Az egyes rutinok:

1.) Feladata: a megszakítás inicializálása, RASTER figyelése és a sorok helyének változtatása.

2.) Itt találhatók a rugó megnyúlásának adatai, amelyeket a RASTER időzítésénél használ fel a program.

• JOE

1. rutin:

```
10E2   SEI              78
10E3   LDX #$01         A2 01
10E5   STX $D01A        8E 1A D0
10E8   DEX              CA
10E9   STX $DC0E        8E 0E DC
10EC   STX $0314        8E 14 03
10EF   LDA #$11         A9 11
10F1   STA $0315        8D 15 03
10F4   LDA #$1B         A9 1B
10F6   STA $D011        8D 11 D0
10F9   LDA #$2D         A9 2D
10FB   STA $D012        8D 12 D0
10FE   CLI              58
10FF   RTS              60
1100   LDX #$00         A2 00
1102   LDY $1215,X      BC 15 12
1105   LDA $D012        AD 12 D0
1108   CMP $D012        CD 12 D0
110B   BEQ $1108        F0 FB
110D   AND #$07         29 07
110F   ORA #$10         09 10
1111   STA $D011        8D 11 D0
1114   DEY              88
1115   BNE $1105        D0 EE
1117   LDA $D012        AD 12 D0
111A   CLC              18
111B   ADC #$08         69 08
111D   CMP $D012        CD 12 D0
1120   BNE $111D        D0 FB
1122   INX              E8
1123   CPX #$0A         E0 0A
1125   BNE $1102        D0 DB
1127   LDA #$01         A9 01
1129   STA $D019        8D 19 D0
112C   LDX $1103        AE 03 11
112F   CPX #$38         E0 38
1131   BNE $1135        D0 02
1133   LDX #$FF         A2 FF
1135   INX              E8
1136   STX $1103        8E 03 11
1139   JMP $EA31        4C 31 EA
```

2. rutin:

```
1200 01 01 01 01 01 01 01 01
1208 01 02 02 02 03 03 03 04
1210 04 05 05 06 06 07 08 08
1218 09 0A 0A 0B 0C 0D 0E 0F
1220 10 10 0F 0E 0D 0C 0B 0A
1228 0A 09 08 08 07 06 06 05
1230 05 04 04 03 03 03 02 02
1238 02 01 01 01 01 01 01 01
1240 01 01 00 00 00 00 00 00
```

ART STUDIO kép becsíkozása a grafikus képernyőre *(C64)*

Ez a program egy $E000-tól elhelyezett ***ART STUDIO V2.3B***-s képet havaz (illetve csíkoz) fel az $A000-ás grafikus képernyőre MULTI módban. Először a képet kell betölteni ($E000!), ezután a $C003-as, majd ezt követően a 2. és végül az 1. rutint kell elindítani.

Az egyes rutinok:

1.) Ez a programrész végzi a kép fel-, illetve lehavazását. Első meghívásra fel-, másodikra lehavazza (EOR). A $C003-as rutin törli az $A000-ás képernyőt, ezért érdemes először ezt meghívni.

2.) Ez a rutin hasonló feladatot lát el, mint az előző képalászínező programrész, azzal a különbséggel, hogy nem kapcsolja be a képet, és a $A000-ás kép alá színez.

3.) A programrész szinte teljesen megegyezik a BLOKKLÉPTETŐ ROM rutinnal ($A3B8), a kép alászínezését segíti. A kimásolására azért volt szükség, mert a havazásnál a ROM-ot ki kellett, hogy kapcsoljuk.

• JOE

1. rutin:

```
C000   JMP $C006        4C 06 C0
C003   JMP $C060        4C 60 C0
C006   LDA #$0F         A9 0F
C008   STA $D018        8D 18 D0
C00B   LDA #$3B         A9 3B
C00D   STA $D011        8D 11 D0
C010   LDA #$D8         A9 D8
C012   STA $D016        8D 16 D0
C015   LDA #$A0         A9 A0
C017   STA $C068        8D 68 C0
C01A   LDA #$C5         A9 C5
C01C   STA $DD00        8D 00 DD
C01F   JSR $C072        20 72 C0
C022   SEI              78
C023   LDA #$30         A9 30
C025   STA $01          85 01
C027   LDX #$00         A2 00
C029   LDY #$20         A0 20
C02B   LDA $D000,X      BD 00 D0
C02E   AND $C0A9        2D A9 C0
C031   EOR $A000,X      5D 00 A0
C034   STA $A000,X      9D 00 A0
C037   INX              E8
C038   INX              E8
C039   INX              E8
C03A   INX              E8
```

```
C03B    BNE $C02B       D0 EE
C03D    INC $C036       EE 36 C0
C040    INC $C02D       EE 2D C0
C043    INC $C033       EE 33 C0
C046    DEY             88
C047    BNE $C02B       D0 E2
C049    DEC $02         C6 02
C04B    INC $C02F       EE 2F C0
C04E    INC $C02C       EE 2C C0
C051    INC $C032       EE 32 C0
C054    INC $C035       EE 35 C0
C057    DEC $02         C6 02
C059    LDA $02         A5 02
C05B    BNE $C099       D0 3C
C05D    JMP $C0AD       4C AD C0
C060    LDX #$00        A2 00
C062    LDY #$20        A0 20
C064    LDA #$00        A9 00
C066    STA $A000,X     9D 00 A0
C069    INX             E8
C06A    BNE $C066       D0 FA
C06C    INC $C068       EE 68 C0
C06F    DEY             88
C070    BNE $C066       D0 F4
C072    LDA #$04        A9 04
C074    STA $02         85 02
C076    STA $FB         85 FB
C078    LDA #$D0        A9 D0
C07A    STA $C02D       8D 2D C0
C07D    LDA #$00        A9 00
C07F    STA $C02C       8D 2C C0
C082    STA $C032       8D 32 C0
C085    STA $C035       8D 35 C0
C088    STA $C0B6       8D B6 C0
C08B    LDA #$A0        A9 A0
C08D    STA $C036       8D 36 C0
C090    STA $C033       8D 33 C0
C093    LDA #$A9        A9 A9
C095    STA $C02F       8D 2F C0
C098    RTS             60
C099    LDA #$A0        A9 A0
C09B    STA $C036       8D 36 C0
C09E    STA $C033       8D 33 C0
C0A1    LDA #$D0        A9 D0
C0A3    STA $C02D       8D 2D C0
C0A6    JMP $C027       4C 27 C0
C0A9    ???             FF
C0AA    BRK             00
C0AB    BRK             00
C0AC    BRK             00
C0AD    INC $C0B6       EE B6 C0
C0B0    LDA #$A9        A9 A9
C0B2    STA $C02F       8D 2F C0
C0B5    LDA #$00        A9 00
C0B7    STA $C02C       8D 2C C0
C0BA    STA $C032       8D 32 C0
C0BD    STA $C035       8D 35 C0
C0C0    LDA #$08        A9 08
C0C2    STA $02         85 02
C0C4    DEC $FB         C6 FB
C0C6    LDA $FB         A5 FB
C0C8    BNE $C099       D0 CF
C0CA    LDA #$37        A9 37
C0CC    STA $01         85 01
C0CE    CLI             58
C0CF    RTS             60
```

2. rutin:

```
C0D0    SEI             78
C0D1    LDA #$35        A9 35
C0D3    STA $01         85 01
C0D5    LDA #$40        A9 40
C0D7    STA $5F         85 5F
C0D9    LDA #$EF        A9 EF
C0DB    STA $60         85 60
C0DD    LDA #$28        A9 28
C0DF    STA $5A         85 5A
C0E1    LDA #$F3        A9 F3
C0E3    STA $5B         85 5B
C0E5    LDA #$E8        A9 E8
C0E7    STA $58         85 58
C0E9    LDA #$83        A9 83
C0EB    STA $59         85 59
C0ED    JSR $C120       20 20 C1
C0F0    LDA $F328       AD 28 F3
C0F3    STA $D020       8D 20 D0
C0F6    LDA $F329       AD 29 F3
C0F9    STA $D021       8D 21 D0
C0FC    LDA #$3A        A9 3A
C0FE    STA $5F         85 5F
C100    LDA #$F3        A9 F3
C102    STA $60         85 60
C104    LDA #$21        A9 21
C106    STA $5A         85 5A
C108    LDA #$F7        A9 F7
C10A    STA $5B         85 5B
C10C    LDA #$E9        A9 E9
C10E    STA $58         85 58
C110    LDA #$DB        A9 DB
C112    STA $59         85 59
C114    JSR $C120       20 20 C1
C117    LDA #$37        A9 37
C119    STA $01         85 01
C11B    CLI             58
C11C    RTS             60
```

3. rutin:

```
C120    SEC             38
C121    LDA $5A         A5 5A
C123    SBC $5F         E5 5F
C125    STA $22         85 22
C127    TAY             A8
C128    LDA $5B         A5 5B
C12A    SBC $60         E5 60
C12C    TAX             AA
C12D    INX             E8
C12E    TYA             98
```

```
C12F   BEQ $C154     F0 23
C131   LDA $5A       A5 5A
C133   SEC           38
C134   SBC $22       E5 22
C136   STA $5A       85 5A
C138   BCS $C13D     B0 03
C13A   DEC $5B       C6 5B
C13C   SEC           38
C13D   LDA $58       A5 58
C13F   SBC $22       E5 22
C141   STA $58       85 58
C143   BCS $C14D     B0 08
C145   DEC $59       C6 59
C147   BCC $C14D     90 04
C149   LDA ($5A),Y   B1 5A
C14B   STA ($58),Y   91 58
C14D   DEY           88
C14E   BNE $C149     D0 F9
C150   LDA ($5A),Y   B1 5A
C152   STA ($58),Y   91 58
C154   DEC $5B       C6 5B
C156   DEC $59       C6 59
C158   DEX           CA
C159   BNE $C14D     D0 F2
C15B   RTS           60
```

Mouse-pointer vezérlése *(C64)*

Ehhez hasonló program már többször volt a CoV-ban, de mindig van új a nap alatt. A CoV 36-ban közölt pointer vezérlő rutin első sora egyébként hibás volt: *=64*64 helyett *=63*64 a helyes, de akit érdekelt a téma, az biztos rájött.

Ezen kívül véleményem szerint az L12-től kezdődő rész is javításra szorul:

```
L12     LDX POINTER
        LDA $D000
        STA TAB,X
        LDA $D001
        STA TAB+128,X
        LDY #2
LOOP TXA
...... stb ......
```

Ha a CoV 36 szerint írjuk be, akkor a többi SPRITE nem fogja követni az elsőt!

Na, de térjünk rá erre a rutinra. Ez a program egy SPRITE-nyi, tehát egy normálisnak mondható MOUSE POINTER-t mozgat a képernyőn a PORT2-ből irányítva.

Az egyes rutinok:

1.) A MOUSE megszakításban fut, teljesen független a program futásától, nem tartalmaz csak a programunk számára használatos adatokat, tehát bármilyen típusú/stílusú programunkba beépíthetjük, de a koordinátákat magunknak kell figyelnünk, egyébként a MOUSE 8 irányban mozgatható. Ez a programrész az INICIALIZÁLÁS!

2.) Ez a megszakítás magja, ez figyeli és mozgatja a MOUSE-t, képernyőről való lelépést stb. kezel.

• JOE

1. rutin:

```
C000   LDA #$00      A9 00
C002   STA $0314     8D 14 03
C005   LDA #$C1      A9 C1
C007   STA $0315     8D 15 03
C00A   LDA #$04      A9 04
C00C   STA $D015     8D 15 D0
C00F   LDA #$0D      A9 0D
C011   STA $07FA     8D FA 07
C014   LDA #$64      A9 64
C016   STA $D004     8D 04 D0
C019   STA $D005     8D 05 D0
C01C   RTS           60
```

2. rutin:

```
C100   LDA $DC00     AD 00 DC
C103   CMP #$7E      C9 7E
C105   BEQ $C132     F0 2B
C107   CMP #$7D      C9 7D
C109   BEQ $C138     F0 2D
C10B   CMP #$77      C9 77
C10D   BEQ $C13E     F0 2F
C10F   CMP #$7B      C9 7B
C111   BEQ $C169     F0 56
C113   JMP $C19B     4C 9B C1
C116   DEC $D005     CE 05 D0
C119   DEC $D005     CE 05 D0
C11C   RTS           60
C11D   INC $D005     EE 05 D0
C120   INC $D005     EE 05 D0
C123   RTS           60
C124   INC $D004     EE 04 D0
C127   INC $D004     EE 04 D0
C12A   RTS           60
C12B   DEC $D004     CE 04 D0
C12E   DEC $D004     CE 04 D0
C131   RTS           60
C132   JSR $C116     20 16 C1
C135   JMP $EA31     4C 31 EA
C138   JSR $C11D     20 1D C1
C13B   JMP $EA31     4C 31 EA
C13E   LDA $D004     AD 04 D0
C141   CMP #$FE      C9 FE
C143   BEQ $C14F     F0 0A
C145   CMP #$56      C9 56
C147   BEQ $C157     F0 0E
C149   JSR $C124     20 24 C1
C14C   JMP $EA31     4C 31 EA
C14F   LDA #$04      A9 04
C151   STA $D010     8D 10 D0
C154   JMP $C149     4C 49 C1
C157   LDA $D010     AD 10 D0
C15A   CMP #$04      C9 04
C15C   BNE $C149     D0 EB
C15E   LDA #$00      A9 00
C160   STA $D010     8D 10 D0
C163   STA $D004     8D 04 D0
```

```
C166   JMP $C149    4C 49 C1
C169   LDA $D004    AD 04 D0
C16C   CMP #$00     C9 00
C16E   BEQ $C176    F0 06
C170   JSR $C12B    20 2B C1
C173   JMP $EA31    4C 31 EA
C176   LDA $D010    AD 10 D0
C179   CMP #$04     C9 04
C17B   BEQ $C181    F0 04
C17D   CMP #$00     C9 00
C17F   BEQ $C18E    F0 0D
C181   LDA #$00     A9 00
C183   STA $D010    8D 10 D0
C186   LDA #$FE     A9 FE
C188   STA $D004    8D 04 D0
C18B   JMP $C170    4C 70 C1
C18E   LDA #$04     A9 04
C190   STA $D010    8D 10 D0
C193   LDA #$56     A9 56
C195   STA $D004    8D 04 D0
C198   JMP $C170    4C 70 C1
C19B   CMP #$76     C9 76
C19D   BEQ $C1AA    F0 0B
C19F   CMP #$75     C9 75
C1A1   BEQ $C1D8    F0 35
C1A3   CMP #$7A     C9 7A
C1A5   BEQ $C206    F0 5F
C1A7   JMP $C270    4C 70 C2
C1AA   LDA $D004    AD 04 D0
C1AD   CMP #$FE     C9 FE
C1AF   BEQ $C1BE    F0 0D
C1B1   CMP #$56     C9 56
C1B3   BEQ $C1C6    F0 11
C1B5   JSR $C124    20 24 C1
C1B8   JSR $C116    20 16 C1
C1BB   JMP $EA31    4C 31 EA
C1BE   LDA #$04     A9 04
C1C0   STA $D010    8D 10 D0
C1C3   JMP $C1B5    4C B5 C1
C1C6   LDA $D010    AD 10 D0
C1C9   CMP #$04     C9 04
C1CB   BNE $C1B5    D0 E8
C1CD   LDA #$00     A9 00
C1CF   STA $D010    8D 10 D0
C1D2   STA $D004    8D 04 D0
C1D5   JMP $C1B5    4C B5 C1
C1D8   LDA $D004    AD 04 D0
C1DB   CMP #$FE     C9 FE
C1DD   BEQ $C1EC    F0 0D
C1DF   CMP #$56     C9 56
C1E1   BEQ $C1F4    F0 11
C1E3   JSR $C124    20 24 C1
C1E6   JSR $C11D    20 1D C1
C1E9   JMP $EA31    4C 31 EA
C1EC   LDA #$04     A9 04
C1EE   STA $D010    8D 10 D0
C1F1   JMP $C1E3    4C E3 C1
C1F4   LDA $D010    AD 10 D0
C1F7   CMP #$04     C9 04
C1F9   BNE $C1E3    D0 E8
C1FB   LDA #$00     A9 00
C1FD   STA $D010    8D 10 D0
C200   STA $D004    8D 04 D0
C203   JMP $C1E3    4C E3 C1
C206   LDA $D004    AD 04 D0
C209   CMP #$00     C9 00
C20B   BEQ $C216    F0 09
C20D   JSR $C12B    20 2B C1
C210   JSR $C116    20 16 C1
C213   JMP $EA31    4C 31 EA
C216   LDA $D010    AD 10 D0
C219   CMP #$04     C9 04
C21B   BEQ $C221    F0 04
C21D   CMP #$00     C9 00
C21F   BEQ $C22E    F0 0D
C221   LDA #$00     A9 00
C223   STA $D010    8D 10 D0
C226   LDA #$FE     A9 FE
C228   STA $D004    8D 04 D0
C22B   JMP $C20D    4C 0D C2
C22E   LDA #$04     A9 04
C230   STA $D010    8D 10 D0
C233   LDA #$56     A9 56
C235   STA $D004    8D 04 D0
C238   JMP $C20D    4C 0D C2
C23B   LDA $D004    AD 04 D0
C23E   CMP #$00     C9 00
C240   BEQ $C24B    F0 09
C242   JSR $C12B    20 2B C1
C245   JSR $C11D    20 1D C1
C248   JMP $EA31    4C 31 EA
C24B   LDA $D010    AD 10 D0
C24E   CMP #$04     C9 04
C250   BEQ $C256    F0 04
C252   CMP #$00     C9 00
C254   BEQ $C263    F0 0D
C256   LDA #$00     A9 00
C258   STA $D010    8D 10 D0
C25B   LDA #$FE     A9 FE
C25D   STA $D004    8D 04 D0
C260   JMP $C242    4C 42 C2
C263   LDA #$04     A9 04
C265   STA $D010    8D 10 D0
C268   LDA #$56     A9 56
C26A   STA $D004    8D 04 D0
C26D   JMP $C242    4C 42 C2
C270   CMP #$79     C9 79
C272   BEQ $C23B    F0 C7
C274   JMP $EA31    4C 31 EA
```

IFF formátumú képek megjelenítése *(Amiga)*

Az ***IFFShow*** program arra szolgáll, hogy segítségével betölthessünk és megmutathassunk **IFF** formátumú képeket.
A program filozófiája egyszerű. Mint ahogyan tudjuk, minden **IFF** képet legkevesebb három tényező alkot:

BMHD: a kép dimenziója, bemutatás;
CHAP: színek;
BODY: adatok, gyakorlatilag a kép teste;

A kép helyes bemutatására elegendő ez a három dolog.

A programot a következő utasítással hívjuk meg:
IFFShow kep_neve.bemutatasi_ido

- a "**kep_neve**" egy adathalmaz neve, amelyet be akarunk tölteni;
- a "**bemutatasi_ido**"-vel adjuk a program tudtára, hogy hány másodpercig szeretnénk nézni a képet. Ha ezt az adatot nem adjuk meg, akkor a program 4 másodpercet vár;

Futtatás után legelőször is leellenőrzi, hogy az adott adathalmaz létezik-e, és hogy az valójában IFF. Ha ez igaz, akkor betölti a BMHD blokkot. Ennek alapján megnyitja a képernyőt (**Screen**), amelynek méretei megfelelnek a képnek. Ha a kép szélesebb mint 320, vagy magasabb mint 256 pont, akkor a program úgy veszi, hogy a kép magas felbontású, (pl. 640 pont egy sorban), vagy INTERLACE-es.

Néhány ilyen típusú programnak, amely amerikai standard szerint íródott (NTSC), nehézségei vannak az utolsó paraméterrel, mivel minden magasságot, amely 200 ponttól többet tartalmaz, úgy értelmez, mintha INTERLACE-es lenne.

Az európai-típusú Amigáknál ilyen probléma nem jelentkezik. Itt a magasság 256 pontot tesz ki, ha nem INTERLACE-es a képünk.
Amikor ez lefutott, a program a **DoCMap()** rutinba betölti a **CHAMP**-ot, ez előtt pedig a **LoadRGB4()** parancsal kioltja a képernyőt.

```
#include <intuition/intuition.h>
#include <exec/types.h>
#include <functions.h>

/*********************************************************************
*                                                                   *
*       IFFShow.c               From COV                            *
*                                                                   *
*       Aztec C:                cc IFFShow.c -s                     *
*                               ln IFFShow.o -lc                    *
*                                                                   *
*********************************************************************/

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase       *GfxBase;

struct Screen        *IFFScreen;
struct RastPort      *IFFrp;
struct BitMap        *IFFbm;

UBYTE *ptr[4];
UBYTE form[5];

struct BMHD
{
        UWORD           Width,Height;
        WORDX,Y;
        UBYTE           Planes;
        UBYTE           Masking;
        UBYTE           Compression;
        UBYTE           pad1;
```

A *„képernyő kioltása"* gyakorlatilag az összes szín megváltozása feketére. Ennek a parancsnak csak esztétikai jelentősége van: nélküle a leolvasást végig tudjuk követni a szemünkkel.

Minden szín három alapszínből áll (vörös, zöld és kék — RGB), amelyek értékei a **CHAP** blokkban lettek elhelyezve a byte felső négy bitjébe. A program minden színhez betölti mind a három értékét és kiszámolja a szín értékét, majd elhelyezi a színtáblázatba.

A következő lépés az adatok betöltése (a **LoadBody()** funkció). Betölti az adatokat és (ha szükség van rá) útközben visszasűríti. Egyszerre csak egy sor lehet aktív, úgyhogy ki kell számolni a sor hosszát byte-okban (változó **line_len**).

Amikor az adatok betöltése befejeződött, a program lezárja az adatbázist és a színek regisztereit feltölti a tábla értékeivel, ezután már gyönyörködhetünk is a képben.

A **Delay()** rendszerfunkció törődik azzal, hogy a program várjon a kívánt másodpercekig. Paraméterként megadjuk neki a másodperc ötvenedének részét. A program ezt követően lezárja a képernyőt és a könyvtárat, majd befejezi a futást.

Mindannak ellenére, hogy a program rövid, elsősorban azoknak a programozóknak nyújthat gyakorlati jelentőséget, akik egy képet gyorsan szeretnének megjeleníteni, és nem szeretnék beolvasni a ***DPaint***-et, de hasznos lehet azok számára is, akik csak azt szeretnék, hogy saját *dia-show*-juk legyen, és természetesen azoknak is, akiknek jobb program nincs kéznél **(Ez pl. CoVboy-nak szólt — MACI)**.

Következzék tehát a rutin, melyet az egyszerűség kedvéért célszerű mondjuk ***AZTEC C***-be bevinni.

● *MACI*

```
	UWORD		transColor;
	UBYTE		xAspect,yAspect;
	WORD	pageWidth,pageHeight;
}	BMHead;

FILE *IFFPic;

USHORT ColorTable [31];

struct NewScreen IFF={0,0,0,0,0,0,1,0,CUSTOMSCREEN,NULL,"IFF:",NULL,NULL};

OpenAll ()
{
	IntuitionBase=OpenLibrary ("intuition.library",NULL);
	GfxBase=OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
	if ((IFFScreen=OpenScreen (&IFF))==NULL) CloseAll ("Out of mem!\n");
	IFFrp=&IFFScreen->RastPort;
	IFFbm=IFFrp->BitMap;
}

CloseAll (argument)

UBYTE *argument;
{
	printf ("%s",argument);
	if (IFFPic !=NULL)	fclose (IFFPic);
	if (IFFScreen !=NULL)		CloseSreen (IFFScreen);
	if (GfxBase !=NULL) CloseLibrary (GfxBase);
	if (IntuitionBase !=NULL)	CloseLibrary (IntuitionBase);


	exit ();
}

ULONG FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
	UBYTE *pointer=name;
	UBYTE read_byte;
	SHORT i;

	while ((read_byte=getc (IFFPic)) != EOF)
	{
		if (read_byte == *pointer)
		{
			pointer++;
			if (!*pointer) break;
		}
		else	pointer=name;
	}
	if (read_byte==EOF)
		return (NULL);
	else
		for (i=1;i<=4;i++) getc (IFFPic);
	return (1L);
}

DoCMap ()
{
	UBYTE red,green,blue=0;
	SHORT i;

	LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));
	for (i=0;i<=(1<<BMHead.Planes)-1;i++)
	{
		red=getc (IFFPic >> 4;
		green=getc (IFFPic) >> 4;
		blue=getc (IFFPic >> 4;
		ColorTable[i]=red*256+green*16+blue;
	}

}
```

```
LoadBody ()
{
	SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
	USHORT c;

	line_len=((BMHead.Width+15)/16)*2;

	for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
		ptr[planes]=IFFbm->Planes[planes];

	for (rows=0;rows< BMHead.Height; rows++)
	{
		for (planes=0;planes<BMHead.Planes;planes++)
		{
			count=0;
			if (!BMHead.Compression)
			{
				while (count++<line_len)
					*ptr[planes]++=getc (IFFPic);
			}

			else
			{
				while (count < line_len)
				{
					c=getc (IFFPic);
					if (c <=128)
					{
						times=c+1;
						for (i=0;i<times;i++)
						{
						*ptr[planes]++=getc(IFFPic);
						count++;
						}
					}
					else
					{
						times=256-c+1;
						c= getc (IFFPic);
						for (i=0;i<times;i++)
						{
							*ptr[planes]++= c;
							count++;
						}
					}
				}
			}
		}
	}
}

main (argc,argv)

SHORT argc;
UBYTE *argv[];
{
	if ((argc > 3)  || (argc==1))
		CloseAll ("USAGE: iffshow picture [delay]\n");
	IFFPic=fopen (argv[1],"r");
	if (IFFPic==NULL)  CloseAll ("Can't open this file!\n");
	fread (&form[0],1,4,IFFPic);
	if (strcmp ("FORM",&form[0]))	CloseAll ("Not an IFF File!\n");

	if ((FindChunk ("ILBMBMHD")) != NULL)
		fread (&BMHead,sizeof (struct BMHD),1,IFFPic);
	else
		CloseAll ("Not an ILBM file!\n");

	if ((IFF.Width=BMHead.Width)> 320) IFF.ViewModes |=HIRES;
	if ((IFF.Height=BMHead.Height)>256) IFF.ViewModes |=LACE;
	if ((IFF.Depth=BMHead.Planes)>5)		CloseAll ("No HAM pics!\n");
```

```
        OpenAll ();

        if ((FindChunk ("CMAP")) != NULL)      DoCMap ();
        if ((FindChunk ("BODY")) != NULL)      LoadBody ();

        fclose (IFFPic);

        LoadRGB4 (&IFFScreen->ViewPort,ColorTable,(ULONG)(1<<BMHead.Planes));

        if ((argc ==3) && (atoi (argv[2])))
                Delay ((ULONG)(atoi (argv[2]) *50));

        else    Delay (200L);
        CloseAll ();
```

File display rutin *(Amiga)*

A ***FileDisplay*** arra szolgál, hogy az adatbázis tartalmát az ASCII vagy HEX formátumban megjelenítsük.

Meghívódik a CLI-be a:
FDips adathalmaz_neve [opcio]
[opcio] argumentum helyén a következők állhatnak:
'-x': az adathalmaz hex-dump tartalma;
'-s': az ASCII kiíráshoz (ugyanúgy működik mint az AMIGADOS TYPE parancsa);
'-f': adatok kiírása formázott ASCII-val (az úgynevezett *"white space"* jelek (CR, LF, FF, DEL stb.) helyett megjelenik egy '?').

```
#include <exec/types.h>
#include <functions.h>
#include <errno.h>
#include <stdio.h>

#define HEX 1
#define ASC 0

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

FILE *DisFile;

main (argc, argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
        if (argc>3 || argc==1 || *(argv[1]) == 63 ||
        *(argv[1] == 45)) Usage();

        DisFile = fopen (argv[1],"r");
        if (DisFile==NULL) IfErr();

        if (tolower(*(argv[2]+1)) == 'x') Format (HEX);
        if (argc==2 || tolower(*(argv[2]+1)) == 's') Type();
        if (tolower(*(argv[2]+1)) == 'f') Format(ASC);

        Usage();
}

Type()
{
        UWORD code;

        while ((code = getc (DisFile)) != 0xffff)
                printf ("%c",code);
        exit();
}
```

Ha a felsoroltak közül nem adunk meg semmit sem, akkor a program a hagyományos ASCII kiírást fogja használni.

A ***FileDisplay*** rutin ugyancsak **AZTEC** C-ben lett megírva (*3.6-os verzió*).

A rutint elsősorban a **TYPE** parancs helyett érdemes alkalmaznunk, mert nem csak hogy tökéletesen helyettesíti, de más lehetőségei is vannak.

● *MACI*

```
Format(typ)
{
        UBYTE hexstr[3],xlength,maxlength;
        UWORD length,code;

        maxlength = typ==ASC ? 72 : 24;
        hexstr[2] = 0;
        length=0;
AGAIN1:;
        xlength=0;
        ToHex (&hexstr[0],length>>8);
        printf ("\n%s",&hexstr[0]);
        ToHex (&hexstr[0],(UBYTE)length & 0x00ff);
        printf ("%s ",&hexstr[0]);
        while (xlength++<maxlength)
        {
                code = getc (DisFile);
                if (code==0xffff)
                {
                        printf ("\n");
                        exit();
                }
                if (typ == HEX)
                {
                        ToHex (&hexstr[0],code);
                        printf (" %s",&hexstr[0]);
                }
                else
                {
                        if (code>=128 && code <=159 ||
                        code<32) code = 63;
                        printf ("%c",code);
                }
                length++;
        }
        length++;

        goto AGAIN1;
}

Usage()
```

```
{
    printf ("\nFileDisplay V1.0 - COV\n\n");
    printf ("Meghivas a CLI-bol :\n\n");
    printf ("FDISP adathalmaz_nev kiiras_tipusa\n\n");
    printf ("Kiiras tipusa : -x
        hexadecimális byte ertekek kiirasa\n");
    printf ("
        ASC ertekek kiirása\n");
    printf ("
        ASC ertekek formazott kiirasa\n");
    printf ("Alapallapotban -s\n\n");
    exit();
}
IfErr()
{
    perror ("Hiba van az adatallomany olvasasaban ");
    exit();
}
ToHex (string,number)

UBYTE string[3];
UBYTE number;

{
    UBYTE digit;

        digit = (number >> 4);
        if (digit>9) string[0] = digit+55;
        else string[0] = digit + 0x30;

        digit = number & 0x0f;
        if (digit>9) string[1] = digit+55;
        else string[1] = digit + 0x30;
}
```

IFFPrint — IFF formátumú képek nyomtatása *(Amiga)*

Kívántátok-e valaha, hogy valamilyen képet, amelyet rajzoltatok, vagy amelyet kiszedtetek egy játékból, azt gyorsan kinyomtassátok, méghozzá az úgynevezett **DRAFT** nyomtatással, azaz vastagított vonalakkal?

Ha igen, akkor az ***IFFPrint*** program nektek lett megírva.

Az ***IFFPrint*** egy speciális rutin a nyomtatáshoz. A kép **IFF** formátumú kell hogy legyen, nem baj ha tömörített. A kép nyomtatása 640x512 vagy 640x400 lehet, attól függően, hogy az Amiga milyen TV-rendszerben dolgozik. A képnek csak egy fontos tulajdonsággal kell rendelkeznie: Kontrasztos legyen! A program a fehér színt veszi alapul, ezt követi a fekete (mint ahogyan a papíron is).

Kétféle nyomtatási lehetőségünk van. Az első a **SPEED**, ahol a számítógép vezeti a nyomtató fejét, hogy intelligensen viselkedjen, azaz a fej átugorja az üres helyeket, csak azokon a helyeken menjen keresztül, amelyeken nyomtatni kell. Ezzel nagyon nagy gyorsaságot érünk el a másik lehetőséghez viszonyítva.

Ez pedig a **PRECISE**. A gyors módban a nyomtatófej a relatív koordináták szerint mozog, gyakran előfordul, hogy a vertikális nyomtatott vonalak nem egyenesek, hanem szaggatottak.

A legtöbb parancs a kép kinyomtatásánál nem tartalmaz egy fontos lehetőséget, azt, hogy a felhasználó maga döntse el, hogy a nyomtatófej hányszor nyomtasson ki egy sort. Amikor a nyomtatószalag elhasználódott, akkor az egyszeri áthaladás a papíron nem elegendő, mert a nyomtatási képünk gyenge lesz. Az ***IFFPrint*** viszont erre lehetőséget biztosít.

Az ***IFFPrint*** a CLI-ből a következőképpen hívódik meg:
IFFPrint kep_neve.12-Tn.13.12-P.13.12-Ln.13

Jelentések:
- '**-Tn**': Az '**n**' határozza meg, hogy hányszor fog a fej áthaladni ugyanazon a soron (alaphelyzetben: háromszor);
- '**-P**': Bekapcsolja a **PRECISE** módú nyomtatást (alaphelyzetben a **SPEED** az aktuális);
- '**-Ln**': A vonalak közti távolságot határozzuk meg (line-spacing), n/216 inch-ben (alapállapotban 24/216 inch-re lett beállítva);

Amikor a kép betöltődik, a program arra vár, hogy az egéren megnyomjuk a bal gombot.
A rutin minden **EPSON** kompatibilis nyomtatóval működik, amelynek van ***CRTScreen*** sűrűségű nyomtatása. Abban az esetben, ha a parancskódok a programban nem egyeznek a nyomtató kódjaival, akkor természetesen meg lehet ezeket változtatni.

Nézzük meg az **esc[]** definíciót és a sor meghívja a **putc()** funkciókat a listában.
Ha az Amiga NTSC-rendszerben dolgozik (tehát Amerikában gyártották), akkor a "**#define TV_STANDARD 512**" helyett írjuk be azt,hogy "**#define TV_STANDARD 400**".

A másik alrutin, az ***MSpeed*** arra szolgál, hogy egyszerűen beállítsuk az egér gyorsaságát úgy, hogy nem lesz szükség a **PREFERENCES** nevű program állandó betöltésére.

A következőképpen hívhatjuk meg:

MSpeed eger_gyorsasaga

Az "**eger_gyorsasaga**" felveheti az 1,2,4 illetve 6 értékeket.

A program:

```
#include <functions.h>
#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <stdio.h>
#include <errno.h>

extern int errno;
extern char *sys_errlist[];
extern int sys_nerr;

#define M_PRECISE 0
#define M_SPEED   1
#define LINE_SPACING 4  /*where does line_spacing value
        stand in esc-sequence*/
#define TV_STANDARD 512        /*does your Amiga work on
        PAL (512 vert. lines)
        or NTSC (400 vert. lines) standard? */

struct Screen *iffscreen;
struct RastPort      *iffrp;
struct BitMap *iffbm;
struct GfxBase        *GfxBase;
struct IntuitionBase  *IntuitionBase;
struct
    NewScreen IFF = {0,0,640,TV_STANDARD,1,0,1,HIRES|
                    LACE,CUSTOMSCREEN,
                    NULL,NULL,NULL,NULL};

UBYTE esc[10] = {27,64,27,51,24,0};
                    /* escape-sequence
        (reset printer, set line spacing 24/216 inches) */

FILE *iffile,*printer;
UBYTE form[5],*ptr,buffer[640];
```

```
main (argc,argv)

int argc;
UBYTE *argv[];
{
	REGISTER UBYTE rows,y,minix,times,mode,level;
	UWORD x,count,xz1,xz2,htab,rel;

	mode = M_SPEED; /* default values */
	times =3;

	if (argc<2 || argc>5 || *(argv[1]) == '?') Usage();

	printer = fopen ("PAR:","w");
	iffile = fopen (argv[1],"r");
	if (iffile == NULL)
	{
		perror ("Error reading picture");
		exit();
	}

	for (rows=2;rows<argc;rows++)
	{
		if (*argv[rows] == '-')
		{
			if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 't')
				times = atoi (argv[rows]+2);

			if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'p')
				mode = M_PRECISE;

			if (tolower (*(argv[rows]+1)) == 'l')
				esc[LINE_SPACING]	=	atoi
(argv[rows]+2);
		}
	}

	GfxBase = OpenLibrary ("graphics.library",NULL);
	IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);

	iffscreen = OpenScreen (&IFF);

	iffrp = &iffscreen->RastPort;
	iffbm = iffrp->BitMap;

	SetRGB4 (&iffscreen->ViewPort,1L,0L,0L,0L);
	SetRGB4 (&iffscreen->ViewPort,0L,15L,15L,15L);

	FindChunk ("BODY");
	LoadBody();

	WaitLClick();

	MoveScreen (iffscreen,0L,(ULONG)TV_STANDARD);
	for (count=0;esc[count]!=0;count++)
		putc(esc[count],printer);

	ptr=iffbm->Planes[0];

	for (rows=0;rows<64;rows++)
	{
		for (y=0;y<8;y++)
		{
			MoveScreen (iffscreen,0L,-1L);

			for (x=0;x<80;x++)
			{
			  for (minix=0;minix<8;minix++)
			    buffer[x*8+minix] |= (1<<(7-y)) *
			    ((*ptr & (1<<(7-minix)))!=0);

			  ptr++;
			}
		}
			count=0;
			while (buffer[count]==0 && ++count<640)
			{}

			if (count==640) goto NEWROW;
			xz1=count;

			count=640;
			while (buffer[count-1]==0 && --count>0)
			{}

			if (mode == M_SPEED)
			{
				xz2 = count+1;
				rel = xz2-xz1;
				htab = xz1*3/2;

				for (level=0;level<times;level++)
				{
					putc (27,printer);
					putc (92,printer);
					putc (htab%256,printer);
					putc (htab/256,printer);

					putc (27,printer);
					putc ('x',printer);
					putc (4,printer);
					putc (rel%256,printer);
					putc (rel/256,printer);
				     for (count=xz1;count<xz2;count++)
					putc (buffer[count],printer);

					putc (141,printer);
				}

				for (count=xz1;count<xz2;count++)
					buffer[count]=0;
			}

			if (mode == M_PRECISE)
			{
				for (level=0;level<times;level++)
				{
					putc (27,printer);
					putc ('*',printer);
					putc (4,printer);
					putc (128,printer);
					putc (2,printer);
				     for (count=0;count<640;count++)
					       putc (buffer[count],printer);
					putc (141,printer);
				}

				for (count=0;count<640;count++)
					buffer[count]=0;
			}

NEWROW:;		putc (10,printer);
		}

		fclose (printer);

		Quit();
	}

	Quit();
```

```
{
        if (iffscreen != NULL) CloseScreen (iffscreen);
        if (GfxBase != NULL) CloseLibrary (GfxBase);
        if (IntuitionBase != NULL) CloseLibrary
                                        (IntuitionBase);

        exit();
}

FindChunk (name)

UBYTE *name;
{
        UBYTE *pointer = name;
        UBYTE read_byte;
        WORD i;

        for (;;)
        {
                read_byte = getc(iffile);

                if (read_byte == *pointer);
                {
                        pointer++
                        if (!*pointer) break;
                }
                else pointer=name;
        }
        for (i=1;i<=4;i++) getc (iffile);
        return();
}
LoadBody()
{
        SHORT rows,planes,line_len,count,times,i;
        UBYTE c;
        line_len=80;

        ptr=iffbm->Planes[0];

        for (rows=0;rows<TV_STANDARD;rows++)
        {
        count=0;

        while (count<line_len)
                {
                        c=getc(iffile);
                        if (c<=128)
                        {
                                times=c+1;
                                for (i=0;i<times;i++)
                                {
                                        *ptr++ =getc (iffile);
                                        count++;
                                }
                        }
                        else
                        {
                                times=256-c+1;
                                c=getc(iffile);

                                for (i=0;i<times;i++)
                                {
                                        *ptr++ = c;
                                        count++;
                                }
                        }
                }
        }
}

WaitLClick()
{
#asm
WAITL:
        btst #6,$bfe001
        bne WAITL
#endasm
}

Usage()
{
        printf ("IFFPrint V2.00 by COV\n");
        printf ("USAGE: IFFPrint picture_name
                [-Tn] [-P] [-Ln]\n");
        printf ("-T: how many passes over the same
                line (default 3)\n");
        printf ("-P: precision printing
                (default OFF)\n");
        printf ("-L: line spacing in n/216 inches
                (default 24)\n");
        exit();
}
```

• *MACI*

Képernyő folyamatos elsötétítése *(Amiga)*

A játékokban gyakran megjelenik az a hatás (effektus), amikor a képernyő elsötétül és kivilágosodik. Minden gyakorlottabb programozó felhasználta már ezeket az ismert elemeket saját programjaiban.

Az **Eclipse()** rutin mindkét effektust magába foglalja. A rutin olyan, hogy nagyon egyszerűen tudja használni bármelyik C programozó.

Meghívódik az:
Eclipse (Flag, Screen, ColorNumber, ColorTable, Speed) segítségével.

A '**Flag**' paraméter határozza meg, hogy sötétedés lesz, vagy világosodás és ennek megfelelően két értéke lehet (0 vagy 1);

A '**Screen**' egy mutató a képernyőn. Megmutatja, hogy a képernyőnek melyik részét akarjuk sötétíteni;

A '**ColorNumber**' az a szám, amely megadja a színek mennyiségét (max. 32 szín), amelyet az a képrész tartalmaz;

A '**ColorTable**' egy tábla, amely tartalmazza az RGB értékeket minden színhez;

A '**Speed**' a kivilágosítás, illetve az elsötétítés gyorsasága (nagyobb szám, kisebb gyorsaság);

Példaképpen kapcsoljuk be az **IFFShow()** rutint is. A **LoadRGB40()** rutin első meghívása helyett (a **DoCMAPO** alrutinba) helyezzük be a következőket:

Eclipse(1,&IFFScreen,1<<BMHead.Planes,ColorTable,2)

A második **LoadRGB40** meghívása után (a **main()** rutinba) írjuk be a következőket:

Eclipse(0,&IFFScreen,1<<BMHead.Planes,ColorTable,2)

A rutin:

```
#include <functions.h>
#include <exec/type.h>
#include <intuition/preference.h>

struct IntuitionBase   *IntuitionBase;
struct Preferences     *prefs;
UBYTE PrefsBuffer[500];
```

```
main (argc, argv)
int argc;
UBYTE *argv[];
{
        IntuitionBase = OpenLibrary ("intuition.library",NULL);
        prefs = GetPrefs (&PrefsBuffer[0],500L);
        prefs->PointerTicks = atoi (argv[1]);
        SetPrefs (prefs,500L,1L);
        CloseLibrary (IntuitionBase);
        exit();
}

Eclipse (flag,EScreen,ColNumber,ColTable,Speed)
UBYTE flag;
struct Screen *EScreen;
UBYTE ColNumber;
USHORT ColTable[31];
UBYTE Speed;
{
        UBYTE i,c,max[3],col[3],no_change,greatest;
        USHORT ReserveTable[31];
        UBYTE CTable [32][8];

        no_change=1;
        for (i=0;i<ColNumber;i++)
        {
                col[0]=(ColTable[i] & 0x0f00)/256;
                col[1]=(ColTable[i] & 0x00f0)/16;
                col[2]=(ColTable[i] & 0x000f);

                CTable[i][4]=col[0]>=col[1] ?
                        (col[0]>=col[2]?0:2)
                : (col[1]>=col[2]?1:2
);
                CTable[i][0]=CTable[i][1]=CTable[i][2]=0;

                for (c=0;c<3;c++)
                        CTable[i][c+5]=col[c];
        }               \

        if (flag==ON)
        {
                for (i=0;i<ColNumber;i++)
                        ReserveTable[i]=ColTable[i];

                while (no_change!=0)
                {
                        no_change=0;
                        for (i=0;i<ColNumber;i++)
                        {
                         col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
                         col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
                         col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);
                                greatest=CTable[i][4];
                                if (col[greatest]==0) goto NEWCOLOR;

                                 for (c=0;c<3;c++)
                                 {
                                        CTable[i][c]+=CTable[i][c+5];
                                if (CTable[i][c]>=CTable[i][greatest+5])
                                        {
                                CTable[i][c]-=CTable[i][greatest+5];
                                        col[c]--;
                                        }
                                 }
                                no_change=col[0] | col[1] | col[2];
                        ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
NEWCOLOR:;
                        }
                LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort,ReserveTable,
                        (ULONG)ColNumber);
                        Delay ((ULONG)Speed);
                }
                return();
        }

        for (i=0;i<ColNumber;i++)
                ReserveTable[i]=0;
        while (no_change!=0)
        {
                no_change=0;
                for (i=0;i<ColNumber;i++)
                {
                        col[0]=(ReserveTable[i] & 0x0f00)/256;
                        col[1]=(ReserveTable[i] & 0x00f0)/16;
                        col[2]=(ReserveTable[i] & 0x000f);

                        greatest=CTable[i][4];
                        if (col[greatest]==CTable[i][greatest+5])
                        goto NEWCOLOR2;

                        for (c=0;c<3;c++)
                        {
                                CTable[i][c]+=CTable[i][c+5];
                        if (CTable[i][c]>=CTable[i][greatest+5])
                        {
                        CTable[i][c]-=CTable[i][greatest+5];
                                col[c]++;
                                no_change=1;
                        }
                        }
                ReserveTable[i]=col[0]*256+col[1]*16+col[2];
NEWCOLOR2:;
                }
        LoadRGB4 (&EScreen->ViewPort,ReserveTable,
                (ULONG)ColNumber); Delay ((ULONG)Speed);
        }
        return();
}
```

• *MACI*

Demo háttér betét *(Amiga)*

Egy zene megszólaltatása, és a szöveg megjelenítése mellett egy teljes intro-hoz szükséges még a hátteret is kitöltenünk valamilyen érdekességgel.

Ez a program kitölti a képernyő hátterét scroll (mozgó) csillagokkal (különböző sebességűekkel, és színűekkel). Mindez 3D hatást kelt.

A rutin a **TRAP** segítségével fut (interrupt mód), így a mikroprocesszor maximális kihasználtságát érjük el, mert rendszer-interrupt-ok közben nem hajtódnak végre.

Amikor a program elindul, a csillagok állandóan láthatók lesznek a Workbench képernyőn.

A csillagok gyakorlatilag sprite-ok, azaz szabadon mozognak a képernyőn található egyéb dolgoktól függetlenül, illetve attól ami a képernyőn található.

Betölthetünk egy képet, és a czillagok továbbra is mozogni fognak.

Az Amiga csak 8 sprite-ot tud irányítani, holott itt sokkal több van. A megoldás abban rejlik, hogy itt úgynevezett **Vsprite**-ok vannak. Tulajdonképpen egy ilyen sprite több sprite-ot képvisel. Ezzel szemben a hátránya csak annyi, hogy két teljesen egyforma sprite-ot nem lehet kreálni ugyanabban a sorban.

A rutinban 6 darab **Vsprite** található, ezzel 6 különböző sebességű és színű csillag fog megjelenni. Így lett megvalósítva az a térhatás, hogy a közelebbi tárgyak közelebbnek, a távolabbiak távolabbinak tűnnek.
A memóriacím — ahová a program indítása előtt egy 320x256; 8 színű képet betölthetünk — $70000.
Persze a háttérszínt módosítani kell úgy, hogy az megfeleljen a képnek.
A **Copper** listában (a programban) már találhatók parancsok a színek megadásához szóló regiszterekre ($180,$182,$184,...), amelyekben módosítani kell a nullákat a saját képernyőnk színeinek adatával.

A képernyő színe nem befolyásolja a csillagokat.
A képfelbontást (nagyság és mélység) is lehet változtatni, függetlenül a programtól.

Vigyázat: Ha a programhoz valamilyen saját rutint is szeretnénk hozzáadni, akkor a $69000..$70000 címekre tilos ezt elhelyezni, mert ez a része a memóriának a csillagok adatait tartalmazza (helyzet, kinézet, nagyság,...).

A rutin egyszerű, könnyen felhasználható saját igényeink szerint. A csillagok alakját egyszerűen megváltoztathatjuk, de akkor vigyázni kell a méretekre, és a sprite-ok hardware korlátjaira.

A programban található egy rutin, amely a véletlen X-koordinátát adja minden csillagnak, így a program indítása után a csillagok mindig más és más helyen lesznek. Mindegyik csillag 8 byte-ot foglal el. Az első byte az Y-koordináta, a második az X, a harmadik pedik a sprite megadását adja.

A többi öt az alakra vonatkozik azzal, hogy az első byte nem használatos, ez csak arra van, hogy az összes sprite-ra vonatkozó utasítások páros memóriahelyen legyenek. Mindegyik sprite-csoport után 4 üres byte található. Az egyik a többi 29 bemutatására szolgál, és mivel összesen 6 kombináció van, kiszámíthatjuk, hogy összesen hány csillag lesz, amelyik keringeni fog.

A kezdet kezdetén (**Copper**-listában), a $104 számot találhatjuk. Ez az úgynevezett bit-plane Control Register 2 (**BPLCON2**), amelyik a prioritásokat kontrollálja. Ha ennek a regiszternek az értéke nulla, ahogy most is van, akkor minden bit-térkép a sprite-ok előtt van, de ha $24-gyel töltjük fel, akkor a sprite-oknak magasabb prioritása lesz, így a bit-térkép előtt helyezkedik el. Természetesen az is megoldható, hogy vegyesen helyezkedjenek el.

A rutin az ***ASM One V1.1***-be lett bepötyögve és befordítva. Nem lényeges, hogy a belső-memóriában helyezkedjen el!

● *MACI*

```
;*****************************************************************
;CSILLAGOK                                         *
;*****************************************************************
CopAdr=$7b000
SprAdr=$69000
        move.l#Start,$80            ;a rutin elhelyeződik a TRAP-ban
        trap         #0              ;és elindítódik
        rts
Start:
        movem.l      d0-d7/a0-a6,-(a7)
        lea          $dff000,a6
        bsr          formdata
        bsr          copycopper
        move.w       #$8fff,$96(a6)        ;DMA enable
        move.l#CopAdr,$80(a6)
        clr.w        $88(a6)
waitclick:
        cmp.b #$ff,6(a6)             ;a vertikális sugarat várja
        bne.s        waitclick
        bsr          starts
        btst         #$6,$bfe001
        bne.s        waitclick
        bsr          endintro
        movem.l      (a7)+,d0-d7/a0-a6
        rte                          ;kilépés a TRAP-ból
;-----------------------------------------------------------------
copycopper:
        lea          copper,a0
        lea          CopAdr,a1
copyloop:
        move.l(a0),(a1)+
        cmp.l        #$fffffffe,(a0)+
        bne.s        copyloop
        rts
;-----------------------------------------------------------------
starts:
        lea          SprAdr,a0
        moveq#6,d1                   ;az első sprite sebessége
        bsr          scroll
        moveq#5,d1                   ;a második sprite sebessége ...
        bsr          scroll
        moveq#4,d1
        bsr          scroll
        moveq#3,d1
        bsr          scroll
```

```
        moveq #2,d1
        bsr      scroll
        moveq #1,d1                    ;a hatodik sprite gyorsasága ...
        bsr      scroll
        rts
scroll:
        sub.b d1,1(a0)                 ;az X koordináta eggyel csökken
        addq.l #8,a0                   ;következő csillag
        tst.l   (a0)                   ;kész e az első sprite
        bne.s  scroll                  ;ha nincs akkor elölről
        addq.l #4,a0                   ;lépj a következő sprite-ra
        rts
;...................................................................
formdata:
        lea     SprAdr,a0
        moveq #5,d3 ;hat sprite
spriteloop:
        move.b       #$30,d0           ;kezdő Y koorditáta
        move.w       #29,d4            ;30 csillag egy sprite-on belül
starsloop:
        move.b       d0,(a0)+
        bsr   getXcord
        move.b       d2,(a0)+          ;X koordináta elhelyezése
        move.b       d0,(a0)
        addq.b       #1,(a0)+          ;a sprite magassága egy sor
        move.b       #0,(a0)+          ;adatok a kinézethez
        move.l #$00e6001e,(a0)+        ;adat a csillag alakjához
        addq.b       #7,d0             ;megnövekszik az Y koordináta
        dbf    d4,starsloop
        move.l #0,(a0)+                ;a nullák a sprite végét jelentik
        dbf    d3,spriteloop
        rts
getXcord:
        move.w       6(a6),d2          ;ez a rutin szolgál a kiválasztáshoz
        muls  rnd,d2                   ;az X koordinátának,a véletlen
        add.w #$1234,d2                ;helygeneráláshoz
        ext.l  d2
        move.w       d2,rnd
        rts
;...................................................................
endintro:
        move.l4,a6
        lea    graphName(pc),a1
        jsr    -$228(a6)
        move.l d0,a0
        move.l $26(a0),$dff080
        clr.w  $dff088
        rts
;...................................................................
grapgName:
        dc.b  "graphics.library",0
        even
rnd:
        dc.w  0
copper:
;a sprite-ok adatainak mutatói
        dc.w  $0104,$0000
        dc.w  $0120,$0006,$0122,$9000,$0124,$0006,$0126,$90f4
        dc.w  $0128,$0006,$012a,$91e8,$012c,$0006,$012e,$92dc
        dc.w  $0130,$0006,$0132,$93d0,$0134,$0006,$0136,$94c4
        dc.w  $0138,$0000,$013a,$0000,$013c,$0000,$013e,$0000
;színregiszterek a sprite-okról
        dc.w  $01a0,$0000,$01a2,$0fff,$01a4,$0aaa,$01a6,$0555
        dc.w  $01a8,$0000,$01aa,$0aaa,$01ac,$0555,$01ae,$0000
        dc.w  $01b0,$0000,$01b2,$0555,$01b4,$0000,$01b6,$0000
;adatok a képernyőhöz
        dc.w  $010f,$fffe,$0100,$3200,$0108,$0000,$010a,$0000
        dc.w  $00e0,$0007,$00e2,$0000,$00e4,$0007,$00e6,$2800
        dc.w  $00e8,$0007,$00ea,$5000
;színregiszterek a képernyőhöz
        dc.w  $0180,$0000,$0182,$0000,$0184,$0000,$0186,$0000
        dc.w  $0188,$0000,$018a,$0000,$018c,$0000,$018e,$0000
        dc.w  $ffff,$fffe
```

Felhasználói



PROGRAMOK

DISC-DOC *(C64)*

A ***Disk-Maintenance*** néven is ismert felhasználói program bejelentkezése után a főmenübe jutunk. Pontjai:

1. **DISK MAINTENANCE** — lemez karbantartó (dir-editor);
2. **ABLE** — ez a disc-editor;
3. **RESET** — az!

Ide bármikor visszatérhetünk '**RESTORE**'-ral

1. DISK MAINTENANCE

Tegyük be a disket a floppyba, majd '**SPACE**'. Pár másodperc alatt beolvasódik a directory, majd belép a szerkesztőbe.

'**CRSR fel/le**': mozgás a file-ok között;
'**E**': Két file-t kell vele kijelölni (file-név sötétebb), majd a file-ok a directoryban helyet cserélnek;
'**R**': File-név módosítása;
'**T**': Két file kijelölése, majd a program kilistázza a file-okat (BASIC programot!) **PRINTOUT**-ra '**Yes**'-t válaszolva kinyomtatja őket.
'**A**': A program kezdő- és végcímét írja ki hexában és decben.
'**S**': A program töltése (a típusa *DEL lesz). Könnyen visszahozható a típus átállításával.
'**D**': Disassembler a programtól képernyőre vagy nyomtatóra.
'**J**': Belépés a disc-editorba úgy, hogy a kiválasztott file első blokkját tölti be.
'**K**': Kitörli a programot a directoryból.
'**L**': BASIC lista a programról. Ez normális, de nem lehet printerre.
'**Z**': A kiválasztott programról olyan lista, ahogy a BASIC tárban elhelyezkedik (tokenizálva).
'**C**': A directory újraolvasása (ha elrontottunk valamit, hasznos).
'**V**': Validate. A törölt file-ok tényleg törlődnek!
'**B**': Lemez-térkép átnézése, szerkesztése.
'**E**': Edit;

Szerkesztőfunkciók:
'**+**': Foglalt block;
'**—**': Szabad block;
'**Home**': Home;
'**A**': Allocate. Az összes blk. foglalt lesz.
'**F**': Az összes blk. szabad lesz
'**RETURN**': Exit;

'**SPACE**': Exit;
'**N**': DISK NAME megadása;
'**M**': MENÜ-szerkesztő (l. később).
'**CRSR bal/jobb**': Mozgás a file-név és a típus között. Ha a nyíl a típuson áll, a '**CRSR fel/le**'-vel a file típusát változtathatjuk.

A változtatásokat a program '**RETURN**'-re kimenti.

2. ABLE (disc-editor)

Belépés után meg kell adni a betöltendő **TRACK/SECTOR**-t. (Kivéve ha a dir-szerk.-ből jövünk ide '**J**'-vel.)

A képernyő közepén lévő információk:

TRACK: Az aktuális sáv (dec/Hex);
SECTOR: Az aktuális szektor (dec/Hex);
POSITION: A szektoron belül a kurzor hányadik pozíción áll (dec/Hex);
VALUE: A kurzor alatti érték (dec/Hex);
ASC: A kurzor alatti karakter ASC alakja;
SCR: A kurzor alatti karakter képernyőkódú alakja;
LINK: A következő **TRK/SEC** a DOS link szerint (a sector 1,2. byte-ja) (dec);

ADDRESS: A kurzor a képernyőmemória ezen a címén áll. (Ez nem a tényleges cím.)
BINARY: A value binárisan;
WORD: A kurzor alatti (alsó byte) és a következő (felső byte) karakter kódjából képzett cím (dec/Hex);
MODE: Mód (ld. később!);
A képernyő felső részén karakteresen, alsó felén hexa formában jelenik meg az aktuális szektor tartalma.

Parancsok:

'**B**': Új blokk olvasása (TRACK/SECTOR megadása után);
'**D**': A kurzor helyére a megadott decimális szám kerül;
'**G**': Az address alatt a SECTOR 3,4. byte-ja által megadott címe (a file kezdő címe az első kblokknál) kerül. Ezután itt a kurzor file-ban való pozíciója láthat;ó
'**K**': BASIC utasítás tokenjének megadása;
'**I**': Assembler utasítás megadása;
'**M**': Mód. Kiírás mód választása (ascii/screen);
'**P**': Kijelölt rész eltárolása;
'**R**': BLOCK visszaírása;
'**V**': BLOCK újraolvasása;
'**X**': Ld. '**D**'-nél, csak Hexára vonatkoztatva;
'**+**': SECTOR = SECTOR+1;
'**—**': SECTOR = SECTOR—1;
'*****': (?);
'**C**': Kurzor alatti byte átmásolása kijelölt helyre;
'**E**': Számolás: mód. utasítások:
- a kurzor alatti karakter = CAK
- az egész szektor tartalma: ESZT
  - '**a**': Egy megadott szám hozzáadása az ESZT-hoz;
  - '**d**': Eggyel csökkenti az ESZT-t;
  - '**e**': Exor az ESZT-n;
  - '**+**': Az ESZT megfordítása;
  - '**i**': Eggyel növeli az ESZT-t;
  - '**L**': Egy bittel balra tolja (átfutásosan) az ESZT-t;
  - '**r**': Ugyanez jobbra;
  - '**u**': Következő exor;
  - '**b**': Előző exor;
  - '**s**': (?);
  - '**RETURN**': Exit;

'**H**': Help;
'**J**': ?;
'**L**': ?;
'**N**': Következő block olvasása;
'**Q**': Exit (Quit);
'**W**': A memóriába '*' után beírt szöveget bemásolhatjuk a block-ba.
'**Y**': Ld. '**D**', csak binárisra vonatkoztatva;
'**<—**': Hexadecinális írás;
'**a, Shift+a**': Decinálisan/hexán cím megadása;
'**Shift+u**': A kernal utsítások címei. Innen '**Shift+h**'-ra megkapjuk néhány kevésbé ismert gépi parancs leírását. Vissza: '**h**';
'**o, Shift+o**': Dec/hex word megadása;
'**t, Shift+t**': Text mód állítása (plusz kurzorvezérlő jelek is megjelennek);
'**£, Shift+£**': Disassembler képernyőre/nyomtatóra;
'**Shift+Clr**': Block törlése;
'**F1**': Sprite-mód;
  A sötétebb rész (felül a sprite helye a blockban, ezt a kurzorral állíthatjuk);
  Az '**1,2,3,4**' billentyűkkel a színek módosíthatók;
  A Híres és a Multi felirat alatt megfelelő módban a spriteok.
  Kilépés: '**RUN/STOP**';
'**RUN/STOP**': Egy funkció megszakítása;

Menü-generátor

A **disk-editor**ból hívható '**M**'-mel. Ezzel a funkcióval egy menü nevű file-ba a disk elejére megadott file-okat menüből lehet betölteni.

Az első kérdéssel még ki tudunk lépni innen ('**N**'), folytatva ('**Y**') egy újabb kérdés: be akarjuk-e állítani a színeket? '**Y**' után a színek között állítani és mászkálni a '**CRSR**' billentyűkkel tudunk. Továbblépés: '**RETURN**'. Ekkor sorban megjelennek a disk-en lévő file-ok.

A következőket művelhetjük vele:

'**Y**': Bevesszük a menübe (BASIC programnál használatos) és a program RUN-nal indul;
'**N**': Kihagyni a programot;
'**S**': Bevesszük (gépi programoknál) és a program általunk megadott SYS-re indul;
'**D**': Befejeztük a válogatást, mehet tovább;
'**A**': Elölről kezdjük a választást.

Ha kész vagyunk, a program felírja lemezre a menüt. Betöltés (LOAD "MENU",8, majd RUN) után a file-ok nevei között a '**CRSR**' vagy az előttük álló betűjel segítségével válogathatunk. Ha '**CRSR**'-ral tettük ezt, akkor '**RETURN**'-re betöltődik a program (és el is indul). Ha a betűvel választottunk, már nem kell '**RETURN**'.

Összegzésül: A program bár kicsit régi, nagyszerű, sokoldalú funkcióval könnyűvé teszi a lemezeken való vájkálást. Egyszóval egyetlen floppyval rendelkező programozó lemezéről sem hiányozhat.

● *DoT*

INTERWORD *(C64)*

Óriási meglepetés, hogy 1992 őszén a dán ***InterActivision*** **Commodore 64**-re piacra dobott egy eleddig párját ritkító software csomagot. Az ***Inter*** sorozat a mai napig az ***InterWord*** szövegszerkesztő és helyesírás ellenőrző rendszerből, illetve egy — a legtöbb gyakran használatos grafikai üzemmódot egyesítő — rajzoló programból, az ***InterPaintből*** áll. A program nevezetessége, hogy eddig soha nem látott precízitással, barátságos felhasználói környezettel és profi Amiga stílusú kidolgozással örvendezteti meg kezelőjét. A szövegfeldolgozó rész teljes egészében egy amigás programhoz hasonlítható (80 karakteres megjelenítés, ikon- és menürendszer, még az ablakot nyitó, záró ikonok is helyet kaptak).

Rövid felgyorsított töltés után egy frappánsan kidolgozott menüben eldönthető, hogy a szerkesztő, avagy a helyesírást ellenőrző rész betöltését kérjük. Mielőtt bárki is fellelkesedne ez utóbbi szolgáltatás esetleges előnyein, jobb ha közzétesszük, hogy a program csak dán írás átnézésére alkalmas, sőt arra sem igazán! Ne csüggedjünk, most jön a lényeg!

Az egyes pont, vagyis maga a szerkesztő kiválasztása után egy kék alapon fehér képernyő jelenik meg. Az irányítás fejlett rendszer révén főleg menüből, vagy a gyorsaság kedvéért billentyűzetkombinációk alapjan történik. a kettes portba helyezett joystick-kel mozgathatjuk a pointert, és a parancsokat a megfelelő helyeken lenyomott túzgombbal hozhatjuk működésbe. Sajnos a rajzoló programmal ellentétben itt nem használhatjuk az Amiga mouse-t.

Ha a legfelső sorba clickelünk, akkor az adott helyen aktuális menüablak kinyílik, s ekkor a tűz nyomvatartásával valamint a kar egyidejű elmozdításával válogathatunk az alpontok között. A kiválasztás után az opcióra állva engedjük fel a gombot! A szöveges képernyőn értelemszerűen a kurzor billentyűkkel mászkálhatunk, illetve a helyőr pozíciójának megváltoztatásához a pointer is segítségünkre lehet. Amennyiben gépelni kezdünk, a pointer az esetleges zavarás elkerülése érdekében eltűnik, s csak akkor jelenik meg újra, ha a botkormányt újra használjuk.

A legfelső sorban látható fejléc alapállapotban fontos információkat hordoz. Balról jobbra látható a program neve és verziószáma, majd a szerkesztett állomány neve következik (**Project: valami**). Amennyiben ilyen nincs, akkor **Noname** felirat látható. A másik oldalon a **RAM**, azaz a szabad tár mérete byte-okban kapott helyet, majd Amigáról ellesett ablaknyitó és -záró ikonok következnek. Sajnos funkció nélkül. Egy sorral lejjebb bizonyos rutinok képes megjelenítése található, de erre később részletesebben kitérünk. Alatta a képernyősorok szimbólikus felosztása látható. A két egymás felé mutató nyíl a margók elhelyézkedését határozza meg. Ezek a joystick-kel és a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával mozgathatóak. A pozíciók megváltoztatása esetén a szöveg automatikusan az új keretek szerint rendeződik.

A lefelé néző nyilak a tabulátor ugrásait mutatják. A jelek az előző módszerrel a 80 karakter bármelyikén eltüntethetőek illetve megjeleníthetőek. A tabulálást az idevágó billenytyű hiján a '**Ctrl**' végzi. A képernyő alján a kurzor pozícióját meghatározó 'X', és 'Y' adatok valamint a sorok számát jelző 'L' (**lines**) számlálók sorakoznak. Jobb oldalon a 40 karakteres üzemmód lapozó ikonját helyezték el. Amennyiben az összes betű nem férne el egy sorban, ezzel a mutató jelzi, hogy a szövegben éppen hol járunk. A két szélen látható nyillal ugrálhatunk bizonyos 'X' koordináták között.

Nos, a menüpontok részletes tárgyalása előtt fontos tudnunk, hogy a program az Amigás nagytestvérhez, a ***Cygnus-editor***-hoz hasonlóan minden egyes opciót billentyűzetről is támogat. Ezek minden esetben láthatóak a menüpont jobb oldalán.

PROJECT

Az első főmenü a '**Project**' a perifériák, így a lemezegység és nyomtató kezelésével foglalkozik.

New Document: Itt írható fel egy újólag megkezdett állomány neve. Amennyiben ez nem történik meg, a program a file-t noname néven kezeli. Maximálisan 12 karakter használható, mivel a szövegek mind '.txt' kiterjesztést kapnak. A parancs lehívásakor egy kis ablakba beírhatjuk a kiválasztott nevet, majd '**Return**'-nel távozunk!

Delete Document: Törli a memórát, de még mielőtt ezt megtenné felteszi a '*Biztos ön ebben?*' kérdést ('y'-igen, 'n'-nem).

Save: A **New Document**-ben meghatározott, vagy korábban betöltött név alapján elmenti az állományt. Amennyiben már létezik egy azonos nevű, felteszi az átírásra vonatkozó kérdést. Lényeges, hogy ennél a funkciónál nem változtathatjuk meg a korábban meghatározott nevet.

Save as: Megegyezik az előző ponttal, azzal a különbséggel, hogy az állomány nevét még megváltoztathatjuk.

Print: A nyomtatásnál a következő jellemzőket határozhatjuk meg (másolatok száma — *copies*, írott sorok száma — *Lines per side*, Lap hossza — *Total lines per side*). A számok a balra illetve jobbra mutató nyilakkal állíthatóak. Ha végeztünk a nyomtatás a **Print** paranccsal, míg a távozás a **Back** utasítással érhető el.

Disk Operation: A dos-ablak felső felében a lemezen található file-ok listája jelenik meg. Amennyiben a számuk meghaladja a kép méretét, akkor az oldalt látható nyilakkal mozoghatunk. Nos, a kiválasztás a botkormánnyal zajlik, s ekkor a kis ablak alatt látható sorban megjelenik az állomány neve. Ezt követően választhatunk törlés (**Delete**), mentés (**Save**) és töltés (**Load**) között. Az utasítás az **OK** paranccsal, távozás a **Back** ikonnal hajtható végre. Fontos lehetőség, hogy betöltésnél csak akkor törlődik az előző szöveg, ha arra előzőleg utasítást adtunk. Ellenkező esetben az új állomány a kurzor pozíciójának megfelelő helyen kerül elhelyezésre. Ilyen módon különböző irományokat fűzhetünk össze a fantázia és a memóriánk határain belül.

Startchoise: A program-kezdést jellemző konfiguráció beállítását teszi lehetővé. Változtathatjuk a bal margó (**left margin**), jobb margó (**right margin**) a kurzor villogási sebesség (**flash per second**), és a betűméret (**Wide 80/40 char**) értékét. Ezek után három lehetőség közül választhatunk. A **Save** parancs az adatokat lemezre menti, így a következő indításnál nem kell a beállítással ismét foglalkoznuk. A **Use** utasítás csak a memóriába helyezi el az adott konfigurációt, míg a **Back** parancs semmissé teszi a legutóbbi változásokat.

About InterWord: Információt ad a program készítőiről.

Quit InterWord: Távozik a szerkesztőből, előtte azonban megbizonyosodik szándékunkról. A kilépés a betöltés utáni első menüponthoz vezet.

EDITOR

A következő fontos menüablak a szövegblokkok kezelésével, vágásával, másolásával illetve rendezésével foglalkozik. Mielőtt azonban bármibe is belekezdenénk, elengedhetetlen magának a kezelt blokknak a kijelölése. Menjünk a joy-jal arra a betűre, ahol a képzeletbeli szövegablakunk majd nyílni fog, s tartsuk nyomva a tüzet addig, amíg a pointert az utolsó karakterig nem vezettük. A megkülönböztetett szövegrészt egy villogó keret jelzi. Figyelem, csak egy képernyő méreten belül jelölhetünk ki szöveget. A méretesebb bekeretezésre más menüben lesz majd lehetőség, a szerkesztési manőverek azonban nagy blokk esetén így sem működnek majd.

Cut: Kivágja a megjelölt részt a memóriából, s egyben felhasználja a blokk memóriát. Tehát, ha korábban már tároltunk valamit a blokkban, akkor az így őrzött memória elvész.

Copy: Megjegyzi a kijelölt ablakot, azaz tárolja a blokkmemóriában.

Input: A korábban elraktározott blokkot elhelyezi a kurzor pozíciójától kezdődően. A művelet többször is megismételhető.

Delete: A **cut**-hoz hasonló funkcióval bír, azonban nem bántja a blokkmemória tartalmát.

Initialise Margin: Helyreállítja a kezdeti feltételként (**startchoise**) meghatározott margó illetve tabulátor pozíciókat.

Delete Tabstop: Eltörli a tabulálásra kijelölt helyeket. Az eredeti állapot visszaállítása az előző paranccsal oldható meg.

Use Margin: Három különböző margó határozható meg. Miután kiválasztottunk egyet szabadon változtathatjuk a keretjelek távolságát, s az így maghatározott formátumot a gép automatikusan tárolja. Vigyázat egy estleges **Initialise Margin** parancs után az adott margószámnál beállított érték elvész!

CHOOSE

Set Mark: Elhelyezi a blokk kezdőpontját a kurzor által meghatározott pozícióra. Miután ez megtörtént mozogjunk az utolsó karakterhez és használjuk a következő pontot. A műveletek gyorsasága érdekében a menüben előforduló utasításokat a funkcióbillentyűkkel is végrehajthatjuk.

Choose from Mark: Kijelöli a blokk végét miután a megfelelő helyre mozgattuk a kurzort. Érdemes megjegyezni, hogy ezzel a módszerrel egy képernyőnél nagyobb szövegek is bekeretezhetőek, a működés azonban ilyen esetekben bizonytalan lesz.

Word: Meghatározza azt a szót, ahol a kurzor áll, vagy hozzá a legközelebb tartózkodik.

Line: Kijelöli az adott sort.

Sentence: A legközelebbi mondatot keretezi be. A nyelvtani egységet a pont használatáról ismeri fel, függetlenül attól, hogy a jel után szóköz következik avagy sem.

Section: A bekezdések megjelölésénél használható.

MARKER

Start of Text: Szerkesztés közben gyakran előfordulhat, hogy a szöveg tetejére kell futnunk, de az állomány mérete miatt ez hosszas időt venne igénybe. Ezzel az utasítással azonnal célba érünk.

End of Text: A szöveg végére ugrik.

SCRIPT

Két betűtípus közül választhatunk, normál és aláhúzott (**underline**). Amennyiben van előre kijelölt blokkunk, akkor az ott látható szöveg típusa változik meg, ha ilyenünk nincs, akkor az utasítás végrehajtása utáni karakterek jellegét változtatja meg egészen az első '**return**' lenyomásáig.

VARIOUS

Find/Replace: A parancs meghívásakor egy ablak jelenik meg, ahol a **find** rublikába írjuk be a keresendő karakterláncot, míg a **replace** rovatba azt, amivel fel kívánjuk cserélni. Amennyiben a második sort üresen hagyjuk, akkor az opció csak kereső funkciót tölt be. Ilyen esetben siker alkalmával a keresett szó a képernyő tetejére kerül. Az utasítás végrehajtása közben az '**All Char**' ikon, azaz a nagybetű kisbetű figyelembevétele ki/be kapcsolható.

Big Chars/Small Chars: A kisbetű nagybetű üzemmód csak akkor lép működésbe, ha a program rendelkezésére áll egy korábban kijelölt blokk. Ekkor az adott szövegrész karakterei értelemszerű méretbeállítás szerint változnak majd.

ESPECIALLY

40/80 Char: A szerkesztő alapbeállítása 80 karakteres. Ez azonban néha nehezen olvasható, így minden gond nélkül áttérhetünk a 64-es természetes 40 karakteres üzemmódjához. Ilyen képernyőformátumban a szerkesztett szöveg nem minden estben fér el a látható képernyőn, így a legalsó sorban elhelyezett léptető berendezést használhatjuk.

Colours: A korábban már megismert nyilakkal állítható a képernyő (**screen**), a keret (**border**) és a szöveg (**text**) színe.

A menü alatt látható sorban egyes utasítások piktogramjai kaptak helyet. Balról jobbra a következő sorrendben: vágás (**cut**), másolás (**copy**), elhelyezés (**input**), nyomtatás (**print**), lemezműveletek (**disk operation**). A másik oldalon a szöveg rendezésére vonatkozó parancsok sorakoznak: balratartás, blokkosítás, jobbratartás és középre rendezés. A szöveg átalakítása nem a kijelölt blokkok szerint zajlik, hanem bekezdéses rendszerben.

Nagyon lényeges, hogy semmiképpen se írkáljunk az eredeti programot tartalmazó lemezre, hanem minden futtatás előtt tartsunk készenlétben egy előre formattált oldalt, és oda mentsük szöveg file-jainkat. Amikor befejeztük a munkát és kilépünk az editorból, ne felejtsük a lemezt újra kicserélni. Nos, miután mindent értünk és mindennel készen vagyunk, esetleg arra is vetemedhetünk, hogy irományunkat a dán helyesírás szabályai szerint ellenőrizzük (azért tárgyaljuk ezt a részt is, mert várható egy olyan változat, ami ha nem is magyar, de angol írásokat tud javítani). Szóval a főmenüben most a kettes pontot választjuk. Ezek után a program megkérdezi a javítandó szöveg nevét. Jelezzük, minden állomány nevét fejben kell tartani, mert directory kérésére itt már nincs lehetőség. A nyelvi fejtörő villám gyorsaságával zajlik le, és a hibás szavak kiíródnak a képernyőre. Amennyiben olyan sok lenne, a szóközzel lapozgathatunk. Átírásra nincs lehetőségünk, azt csak a később visszatöltött editorban végezhetjük el.

● *JEAN*

INTERPAINT *(C64)*

A sorozat második része a grafikus rendszer. Az eddigi egyetlen rajzolóprogram, amely egyesíti a leggyakrabban használatos üzemmódokat (**hires, multicolor, FLI**) valamint ezek mellett tartalamaz speciális célokra használható karakterkészlet és sprite tervezőt. Ha ezeket önálló programként kezelnénk, bizony egyiküket-másikukat nem sorolhatnánk éppen a legjobbak közé, azonban együtt csomagként, s azzal kiegészítve, hogy az üzemmódok akár rajzolás közben is változtathatóak már igen rugalmasan használható programot kapunk. Amennyiben nem lennénk megelégedve a software szolgáltatásaival, még ebben az esetben is használható más rajzolóprogramok kiegészítőrendszereként, vagy esetleg más editorokkal kombinálva.

Rövid töltés után az előzőekhez hasonló felépítésű menürendszert pillantunk meg, s öt lehetőségek közt választhatunk. Miután döntöttünk, válogathatunk joystick, egér és billentyűzet irányítási módszerek között. Az Amiga mouse használata nagyban megkönnyíti a munkát. Segítségével könnyedén rajzolhatunk folyamatos vonalakat, és lazán mozoghatunk a menüpontok sűrűjében.

HIRES EDITOR V1.0

A szerkesztő a két közismert és hivatalosan támogatott grafikus üzemmódot kezeli. Tehát ez kb. olyan, mintha egyszerre rajzolnánk az ***Art Studio*** első és második részében. A 'hires' képernyőformátumnál 320*200-as felbontás mellett minden egyes karakterhelyen csak két szín használható. Az első az általánosan meghatározott háttérszín, majd a karakterre jellemző színmemória következik. Ezek a megkötések bizony bosszantóak, de kellő ügyességgel így is kellemes grafikákat készíthetünk. Érdekes, hogy ha sakktablaszerűen helyezzük el a pixeleket, akkor furcsa függőleges csíkokat kapunk eredményül. Ez a jelenség a képernyőpontok közti méretkülönbségből adódik. Nos, a második esetben megnő a színek száma, ezzel szemben a felbontás 160*200-ra csökken. Ennek az az oka, hogy két egymás mellett lévő bit határoz meg egy színt. Ebből egyenesen következik, hogy összesen négy szín áll rendelkezésünkre (mivel két bit négy különböző számot határozhat meg). Az egyik itt is a háttérszín, ezután három szabadon választott következik.

A lényegre terelve a szót, a rajzoló a következőképpen néz ki. Alul és felül vízszintes csíkban menürendszerek láthatóak, középen pedig a rajztáblát helyezték el. Az irányítás a korábbi választásnak megfelelően történik, s a menükben a szövegszerkesztőnél leírtakkal egyezik meg. Az alsó kereten látható '**menu off/on**' ikonnal a panelek ki/be kapcsolhatóak. A kép jobb alsó szélén a színskála 16 színe látható, s a választás a pointerrel valamint a tűzgombbal zajlik. A másik oldalon a következő elengedhetetlen funkciók kaptak helyet (egy-egy ilyen rutin addig működik, amíg érvényességét egy másik parancs lehívásával meg nem szüntetjük):

- **Folyamatos rajzolás:** A görbe vonalak a tűz nyomvatartásával és a mouse, vagy joy folyamatos mozgásával hozhatók létre. Egy-egy pont lerakása értelemszerűen a tűz egyszeri lenyomásával történik.
- **Feltöltés:** A funkció zárt alakzatok kiszínezésére szolgál. Álljunk a kiválasztott forma egyik belső pontjára, majd nyomjuk meg a tüzet. Figyelem, ha az alakzat bárhol is nyitott a fillezés kiszökik és más területekre is hatással lesz. Ilyenkor és más hosszadalmas procedurák során a folyamatot a '**run/stop**' billentyűvel állíthatjuk le.
- **Egyenes:** Jelöljük ki a leendő egyenesünk kezdőpontját, majd a gomb nyomvatartásával mozogjunk a végponthoz. A tüzet felengedve a program megrajzolja a kívánt vonalat.

- **Zigzag:** Hasonló az előző opcióhoz, azzal a különbséggel, hogy az egyenes rajzolása közben nem kell nyomvatartani a joy, vagy mouse gombját. Elengendő a kezdőpont, majd a végpont megjelölése. Az utolsó végpont ilyenkor mindig egy következő egyenes kezdőpontja lesz. Ezzel a módszerrel zigzagos ábrákat, táblázatokat tervezhetünk. Amennyiben már nincs szükség a vonalhúzó rutinra, válasszuk a folyamatos rajzolás ikonját.
- **Kör, ellipszis:** Ezzel a két egymást követő opcióval kört és ellipszist rajzolhatunk (egy kicsit sajátos felfogásban). Az első gombnyomással a kör középpontját, majd a másodikkal a szélességét adhatjuk meg.
- **Négyszög:** Egy gombnyomás, és kijelöltük a téglatestünk egyik sarkát, majd a tüzet felengedve határozzuk meg az átellenes pontot.
- **Blokk:** Teljesen megegyezően működik a négyszög rajzolással, azzal a különbséggel, hogy a kijelölt területet a memóriában tárolja és a következő gombnyomásra az ott elhelyezett ábrára rámásolja azt. A blokk (**brush**) egyébként csak akkor vész el, ha egy újabb blokkot határozunk meg, vagy töltünk be.
- **Undo:** Az utolsó működésünk eredményét teszi semmissé, esetleges hibáinkat javítja ki.
- **Nagyítás:** Miután a pointerrel kijelöltük a nagyítás centrumát, a program egy speciális szerkesztőre vált át. A rajzolás itt azonos módon folyik azzal a különbséggel, hogy a pixelek mérete kb. két karakternyire növekszik. A jobb oldalon elhelyezett skáláról választhatunk a 16 szín közül, illetve a képen történő mozgásban az alul látható négyirányú nyíl segít. A bal felső sarokban található kis négyzettel távozunk.

A felső sor menüpontjait itt részletesen tárgyaljuk. Ha a következő szerkesztőkben estleg átfedés fordulna elő, akkor egyszerűen csak utalunk az itt ismertetett anyagra ezzel elkerülve a felesleges ismétlést.

PROJECT

New: A kép törlése a memóriából. A folyamat az '**undo**' paranccsal semmissé tehető. Azonban vigyázzunk nem hívható vissza a kép, ha már betöltöttünk egy újat, vagy ha a törlés után már elvégeztünk egy másik műveletet.

Load/Save: A megjelenő dos ablakba betölti az összes olyan file-t, aminek megegyezik a képernyőformátuma az éppen aktuálissal. Ez attól függ, hogy éppen hires, multi, estleg Koala, vagy Inter üzemmódot használunk. A nevek közt a nyilakkal mozoghatunk. A kiválasztás pointerrel, vagy az üres sorra mutatás után saját kezű gépeléssel történik. Figyelem, gépelés közben távolítsuk el az Amiga egeret, mert az zavarja a gép működését! Töltés/mentés az '**ok**' paranccsal, távozás a '**return**'-nel. Mentés előtt, ha már létező állományt választunk a program érdeklődik a felülírás lehetőségéről.

Dos Command: Az itt megjelenő ablakba beírhatjuk az általános dos utasításokat, mint pl. **I, V, S, F, R**, értelemszerűen szabályos formátumban, csak éppen az **open** utasítást és a **macskakörmöket** kell elhagynunk.

Print: A nyomtatás kétféleképpen történhet. Negatív, azaz inverz üzemmódban és normál képernyőformátumban. A döntés az adott felirat mellett látható kis négyzet segítségével történik. Ettől függetlenül valaszthatunk **CBM** kompatibilis, avagy **Epson** elvű nyomtatórendszer közül.

Morecolour: Az opció bekapcsolt állapota határozza meg a multicolor (**pipa**) illetve a hires (**X**) üzemmód jelenlétét.

Info, Quit: Ld. ***InterWord***!

EDITOR

Mirror X, Mirror Y: Hasonlóan működik a blokk utasításhoz, csak a kiválasztott területet nem mozgatja, hanem helyben tükrözi X vagy Y tengely mentén.

Colour: A kijelölt színre változtatja a hátteret. Válasszunk egyet a skálán, majd mutassunk a képernyő valamelyik pontjára!

BRUSH

Load/Save: Működése megegyezik a **project**-ben tárgyaltakkal, azzal a különbséggel, hogy a lementett blokkok képernyőformátumtól függetlenül tölthetőek a memóriába.

Re-estal: Az utoljára kivágott, vagy betöltött **brush**-t újra használhatóvá teszi. Pl: Ha egy ábra kivágása után már húztunk egy vonalat, vagy bármi mást tettünk.

SPECIALI

Colour: A 16 felsorolt szín közül megválaszthatjuk a felhasználói ablakok háttér- és a nagyítórács színét (**background**), a felhasználói ablakok karakter- és a menük alapszínét (**foreground**), a menük inverzszínét (**special**), a pointer külső (**pointer #1**) valamint belső színét (**pointer #2**).

Net: Háló a nagyítóüzemmód megkönnyítése érdekében.

Inter/Coala: Választhatunk a két formátum között. Az **inter** a program saját tárolási elvén menti el a képet, míg a **koala** könnyebbé teszi a későbbi más rendszerekbe történő konvertálást (pl. ***Art Studio, AmicaPaint***). Természetesen a két opció csak multicolor módban értelmezhető.

Coordinate: Az opció használatakor a felső kereten megjelennek a pointer éppen aktuális koordinátái.

Mindent egybevetve a rajzolóprogram nem tartalmaz olyan lényeges dolgokat, melyekben az **AmicaPaint**, vagy akár az **Art Studio** is bővelkedik pl. különböző méretű nagyítások, perspektívák, spray, stencilek stb. Ezzel szemben viszont az egeres megoldással könnyen kezelhető, s további pozitívuma, hogy az üzemmódok rugalmasan követhetik egymást.

FLI EDITOR V1.0

Az embereket mindig is bosszantotta a Commodore 64 erősen korlátozott grafikai képssége. Szerencsére a gép sok olyan gyári hibát tartalmaz, melyeket ügyesen kihasználva javíthatunk ezeken a jellemzőkön. Úgy 1989 táján holland srácok, akik a ***Blackmail*** democsoporton belül tevékenykedtek kidolgoztak egy forradalmi grafikai megoldást. Az ötlet lényege, hogy bizonyos regisztereket rasztersoronként átírva nagyobb szabadságot nyerünk a színfelhasználás területén. Az eredmény, hogy az eddigi karakterenkénti három szín helyett az egyes karakterek minden külön sorában használható a három különböző szín. Ezen felül a képernyő háttere rasztersoronként átírható. A felfedezés után egymást követték az új üzemmódok. Megjelent az **FLI** hires változata az **AFLI**, valamint a különböző interlace eljárásokkal a színek számát és a felbontást is növelték. Ezeket az új eljárásokat a szerkesztő ugyan nem tartalmazza, de a memóriakihasználás és az elterjedtség szempontjából a hagyományos **FLI** üzemmód nyújtja a legoptimálisabb lehetőségeket.

A továbbiakban csak azokra az opciókra térünk ki részletesen, amelyek a korábbi ismertetés során még nem fordultak elő. A előző leírás helyére minden esetben utalni fogunk. A szerkesztő kezelése teljesen megegyezik a **Hires Editor** nagyító opciójával, csak a felső sor menürendszere a nagyított kép tetején foglal helyet.

PROJECT

New, Load, Save, Print, Dos Command, Info, Quit: Ld. **Hires Editor**!

Import: Ezzel az alponttal lehetőségünk van más képformátumú multicolor képek betöltésére. Pl. ha egy koala képet szeretnénk az **FLI** lehetőségeivel feljavítani.

EDITOR!

Return: Megegyezik az '**undo**' paranccsal.

Char: A soron következő négy opció közül csakis az egyik lehet bekapcsolt állapotban. Ez az egyszerű pontrajzolás jelképe.

Line: A vonalrajzoláshoz adjuk meg a kiinduló, majd a végpontot. A tűzgombot nem kell folyamatosan nyomvatartani.

Copy: Másolás a rajzolási szabályok bonyolultsága miatt csak a karakterhatárok betartásával történhet. Kijelöljük a másolandó terület felső csücskét, majd nyomvatartás nélkül az alsót. A kiválasztásnál tetszőleges területet jelölhetünk ki, akár a négy irányú nyilat is használhatjuk. A szabályok a másolandó terület elhelyezésére ugyanúgy vonatkoznak.

Background: A kiválasztott színnel lecserélhetjük az alapállapotban feketére állított rasztersor színét.

Show: Ezzel a paranccsal nézhetjük meg a teljes képet. Visszatérés a '**C=**' billentyűvel. Amennyiben az üzemmód használata közben megnyomjuk a tűzgombot, vagy a '**space**'-t, akkor egy villogó kis karakter jelzi a képzeletbeli nagyítólencse helyzetét.

SPECIAL!

Colour, Net: Ld. **Hires Editor!**

Mark: Lehetővé teszi a '**load**', '**save**' és '**import**' opcióknál bármely file képként történő betöltését. Ilyenkor a lemezen tárolt minden állomány neve kiírásra kerül. Azonban vigyázzunk, mert maximális biztonsággal csak az '**import**' parancsot használhatjuk. Előfordulhat, hogy egyes képek '**load**'-os betöltése a program kifagyásához vezet.

CHAR EDITOR V1.0

A soron következő szerkesztő egyesíti a legelterjedtebb karakterkészletek szerkesztési eljárásait. Tervezhetünk 8*8, 8*16, 16*8 valamint 16*16-os betűket. Az ennél nagyobb fontok kialakítására a program nem alkalmas.

Az editor felépítése az eddigiekhez képest némi eltérést mutat. A szokásos felső menü alatt bal oldalon az éppen aktuális betű nagyított képe látható. Jobbra a szerkesztő ablakban a négy irányú nyíl a karakter bittérképét rotálja x és y irányokban. Ez alatt a kinagyított font sorszáma kapott helyet, majd a színek következnek (háttér, 1, 2, 3). A harmadik adja egyben a hires felbontás ceruzaszínét. Az értékek a jobbra illetve balra mutató nyilakkal változtathatóak.

A másik oldalon látható ablakban állíthatóak a készlet magassági (**Y-len**) és hosszúsági értékei (**X-len**). Az alsó fekete csíkban a készletet helyezték el (kezdetben teljesen üres). Az x, y értékek megváltozásával a betűk sorrendje is automatikusan rendeződik. A villogó négyszög mutatja az éppen szerkesztés alatt álló karaktert. A keretet a pointerrel és a tűzgombbal mozgathatjuk.

A '**project**' és '**special!**' menük újdonságot nem tartalmaznak, ezert csak az '**editor!**' ponttal foglalkozunk:

Return: Ld. **FLI Editor!**

Delete: Törli a meghatározott karakter vagy blokkot.

Copy To: A kijelölt betűt vagy blokkot a parancs meghívása után választott pozícióra másolja.

Mirror X, Mirror Y: X, Y tengely mentén tükrözi az aktuális karaktert vagy karaktersorozatot.

Neg: Invertálja a kijelölt részt!

Block: A blokk meghatározásához először a kezdőkoordinátát jelöljük ki, majd a végpontot. Az így behatárolt részt megkülönböztetett szürke szín jelöli. A csoportosítás akkor szüntethető meg, ha a pointerrel egy szabad karakterre mutatunk.

SPRITE EDITOR V1.0

Manapság egy korszerű sprite-szerkesztőnek minimálisan tudnia kell animációt és overlay technikát kezelni a legkülönbözőbb elrendezésekben. Programunk ezeknek maximálisan eleget tesz. Tulajdonképpen az egyetlen, amit nem tud, az nyolcnál több szellem egyidejű szerkesztése, de erre általában nincs is nagyon szükség.

Nos, programunk képernyőfelépítése a következőképpen alakul: Bal oldalon a szerkesztett szellem nagyított másolata, alatta a fekete csíkon a kiválasztott sprite-ok sorakoznak. Jobb oldalon az editor műszerfala látható. A doboz ablakokra oszlik, legfelül a képernyőn látható sprite illetve csoport száma található. Az érték a három felfelé valamint lefelé mutató nyillal százas, tizes, illetve egyes helyiértékben állítható. Ennek eredménye rögtön meglátszik az alul elhelyezett szellemek változásában. Mindezek alatt egy négy irányú nyíllal rotálható a sprite illetve sprite-csoport (sosem egymásba, hanem önmaga körül). Egy lyukkal lejjebb kilenc változtatható szín kapott helyet. Az első a háttér, míg a többi a nyolc darab bélyeg saját színei. Ezek az egymásra helyezett (**overlay**) technikánál vesznek át kulcsszerepet, illetve az első három a multicolor üzemmódnál. A színskálán a jobbra, és balra mutató nyilakkal mozoghatunk. Legalul megint egy négyirányú kereszt látható, segítségével a nagyítót mozgathatjuk az egymás mellé és alá rakosgatott sprite-ok között.

PROJECT

New: Törli a teljes 128 darabos sprite-készletet.

Load/Save: Betölti illetve lementi a teljes készletet, vagy behoz egy animációnak lementett sorozatot. Lényeges, hogy itt csak azok az animációk tölthetőek, amelyekhez táblázat nem tartozik, mert ez a grafikában zavarokat okozhat.

Layout: A nyolc darab sprite elhelyezésének és minőségének meghatározására szolgál. A felsorolt mutatók a nyilakkal változtathatóak:

- **No. FLI Sprites:** Az egymáson elhelyezett szellemek száma egytől nyolcig. Sajnos arra nincs lehetőség, hogy pl. egymás mellé lerakjunk két négy-négy rétegű sprite-ot, csak egy oszlopot alakíthatunk ki. Az overlay technika lényege abban rejlik, hogy hires felbontás mellet egy sprite területen akár 8 különböző színt is használhatunk.
- **Sprite-Block St:** Itt a tömbben elhelyezett szellemek száma határozható meg (8*1, 7*1... 2*1, 1*1, vagy 4*2, 3*2, 2*2, 1*2). Nagyon hasznos akkor, ha több sprite-tal akarunk egybefüggő képet, vagy animációt készíteni.
- **More Colour:** A hires/multi üzemmód kapcsolására szolgál. Nincs értelme többszínűre kapcsolni akkor, ha overlay technikát alkalmazunk.

Animating: Az animációk külön kis szerkesztőt kaptak. A háromjegyű számlálókkal itt állíthatjuk be az animáció kezdetét (**Start at Sprite** — az első sprite illetve csoport száma), hosszát (**Animations lenght** — annak a szellemnek, vagy csoportnak a száma, ahol a lejátszás befejeződik), sebességét (**Animations Speed** — nullától 15-ig) és módját (**Normal/Ping-Pong** — oda, vagy oda-vissza). A fejezet külön '**project**' menüt is kapott:

- **New:** Nem a grafikát, hanem az animációs táblázatot törli.
- **Load/Save Animation:** Betölti illetve lementi azokat a sprite-okat, amelyek az aktuális animációban részt vesznek.
- **Save Info:** Ki/be kapcsolható mutató, használata esetén az animációk mellett a táblázat és az elhelyezkedési pozíciók is lementhetőek.
- **Quit:** A főmenübe tavozik.

Dos Command, Info, Quit: Ld. **Hires Editor!**

EDITOR

Return: Semmissé teszi az utolsó végrehajtott parancsot.

Delete: Törli a képernyőn látható sprite-ot, illetve sorozatot.

Copy to: A műszerfalon beállított témát, vagy csoportot oda másolja, amit ugyanott a parancs lehívása után beállítunk. A végrehajtás a villogó '**copy**' felirat mellett látható négyzetre clickeléssel történik.

Roter: Megforgatja a kepernyőn látható szellemeket a saját középpontjuk körül. Multi üzemmódban a 90 és a 270 fokos elforgatás nem célravezető, mert a megváltozott bitelrendezés használhatatlan grafikákhoz vezet.

Mirror X, Mirror Y, Neg: Tükrözi illetve értelemszerűen invertálja a képernyőn elhelyezett sprite-okat.

Bizonyos jelek arról árulkodnak, hogy az ***Inter*** programcsomag ezen változata még nem végleges. Egyes funkciók működése nem tökéletes, sőt esetenként hibásnak is nevezhető. Remélhetőleg a közeljövőben várható a készlet kijavított, esetleg más fontos szerkesztőkkel kiegészített verziója.

● *JEAN*

DISK MASTER V2.0 *(Amiga)*

Mindjárt az elején megjegyezzük, hogy a két elterjedt **2.0 béta**, azaz teszt verzió és a **2.04**-es változat között a fejlesztők a hibák kijavítása mellett semmi változtatást nem eszközöltek.

A software betöltése után egy háromablakos képernyő látványa fogad bennünket. A felettük elhelyezett fejlécen balról jobbra a program megnevezése, verzió száma, a pontos idő, dátum, hónap, év, nap valamint a memóriára vonatkozó felmérések byte-os formátumban, chip, fast és összesített sorrendben. A stuff rugalmasságának köszönhetően a program teljhatalmú urai lehetünk, megváltoztathatjuk a teljes képernyő felépítést, az összes szint, sőt még saját utasításokat is bevezethetünk. Nos, hogyan is történhet mindez? Böngésszük tovább az ismertetőt és mindenre fény derül.

Az ablakok, akárcsak ahogy a **workbench**-ben megszokhattuk teljesen szabadon mozgathatóak. Ragadjuk meg az egeret és az objektum felső keretére mutatva valamint a bal gomb egyidejű nyomvatartására pozícionáljuk a megfelelő helyre. Az ablak bal felső sarkában árválkodó kis négyzetre clickelve megszüntethetjük az objektumot, illetve a jobb oldalon látható két kis ikon használatával változtathatunk annak prioritásán. A bal oldali jel hatására a keret a lehető leghátrébb, míg a jobb oldalit használva ablakunk az előtérbe kerül. A méretek változtatására a jobb alsó sarok használható. Ennek akkor van jelentősége, mikor nem kívánjuk kihasználni a rendelkezésünkre álló nagy területet (esetleg nincs olyan sok file), vagy éppen a könnyebb átláthatóság kedvéért növelni kívánjuk azt. Na már most, az ablakban felsorakoztatott elemeket a sarok mellett feltüntetett nyilakkal görgethetjük, de ugyanezt tehetjük meg az oldalra berendezett oszlop fel-le, illetve az alsó változat jobbra-balra rángatásával. Továbbá alaphelyzetben minden ablakban az elérhető háttértárolók és az azokon megtalálható leggyakoribb aldirectory-k sorakoznak. Három eltérő meghatározással találkozhatunk. A '**dev**' azaz device a háttértároló hivatalos megnevezéssel, '**vol**' azaz volume tulajdonképpen ugyanaz a lemez nevével kifejezve (akkor van jelentősége, ha fogalmunk sincs, hogy melyik meghajtóba helyeztük a diskünket) és az '**asn**' címszó alatt az alkönyvtárak nevei állnak tömött sorokban. A megjelölés egyetlen clickeléssel, míg az aktivizálás két gyors nyomatékos balgomb használattal történik. Amennyiben lassan végezzük a műveletet a szelektált ablak deszelektálódik, vagyis nem történik semmi. Az adott ablakban kiválasztott háttértároló, az állományok ottani megjelenéséhez vezet. Amennyiben egy aldirectory mellett döntünk, akkor az mindig az alapértelmezésű meghajtóról érkezik (merevlemez hiányában ez a **df0**). Hasonló hatást érhetünk el, ha a felső keret alatt szabadon hagyott sorba manuálisan juttatjuk be a meghatározott drive és esetleges elérési út nevét. Ez teljesen úgy működik, mint a dos-ban megismertek, tehát mondjuk a **C:** könyvtár azon elemeinek betöltése, amelyek első betűje '**a**', harmadik betűje pedig '**d**', a **df0:c/a*d*** paranccsal történik. Mellesleg, ha nem ezt tesszük, akkor is itt látható az éppen aktuálisan betöltött alkönyvtár elérése.

Amennyiben már állományokat töltöttünk be, az ablak fejlécén két '**0/**' kezdettel ellátott szám jelenik meg. Az első a lemezen fellelhető szabad hely byte-ban kifejezett hosszát adja, míg az azt követő a megtalálható file-ok és alkönyvtárak számára vonatkozik. Figyelem, a szám csak a megadott directory-ra vonatkozik nem az egész lemezre. Mindezek mellett minden ablak jobb felső sarkában egy betűre lehetünk figyelmesek. Az '**S**', '**D**' valamint '**C**' jelek a **source** (forrás), **destination** (cél) és **command** (parancs) meghatározásokra utalnak. Az ablakok számától függetlenül (de legalább kettő) több forrás és célpont meghatározása is lehetséges (erről később). Amennyiben erre a jelre clickelünk, akkor az automatikusan a **parent** opció működését szimulálja. A directory file sorrendben, majd alfabetikus rendszerben megjelenő neveket kijelölhetjük későbbi műveletek elvégzése céljából. Ez, mint már említettük egy balgomb clickeléssel történik. Második alkalommal a file deszelektálódik. Két gyors gombnyomásra behatolhatunk egy alkönyvtárba illetve aktivizálhatunk egy állományt. Ammennyiben a program egy adathalmazt felismer, akkor azt megjeleníti kép, szöveg és végső esetben hexadecimális formátumban.

Itt az ideje, hogy egy kicsit az ablakok kijelöléséről is beszéljünk. Ahhoz, hogy bármilyen műveletet végezzünk a keretben felsorakoztatott állomámyokon, definiálnunk kell az erre kiválasztott ablakot. Ez azért is fontos, mert enélkül előállhatna olyan helyzet, hogy például a külső helyett a belső meghajtót pucoljuk meg a file-októl. Kinek hiányzik ez? Tehát a definíciójához annyit kell tennünk, hogy az ablak bármely belső pontjára mutatunk. Ekkor az objektum fejlécének satírozottsága megszűnik. Az így meghatározott keret, ha lehetőség van rá automatikusan forrássá válik. Természetesen egyszerre csak egy munkaterületet használhatunk. A kijelölés az állományok válogatásásakor magától zajlik, hisz a file-ok a kereten belül foglalnak helyet.

PARANCS ABLAK

Itt jut szerephez az eddig érintetlen parancs ablak. Az alapállapotban keskeny felépítésű hasábban felülről lefelé elrendezett utasítások láthatók. A különlegesen elválasztott sorban az '**s:startup.dm**' felirat olvasható. Ide-clickelve, majd a '**Return**' billentyű lenyomására a betöltés utáni közvetlen állapot hozható létre. Emellett a parancs törlésékor az ablak egy normál állomány kijelző munkaterületté alakítható. Ilyenkor a sarokban feltüntetett '**C**' betű helyét egy '**S**' veszi át, s ezáltal elveszítjük az utasítások használatának lehetőségét. Persze mindenre van megoldás, ezt majd a későbbiek során elemezzük. Most azonban nézzük mit találunk még ebben az ablakban.

DF0: Most fontos a használni kívánt ablak előzetes megjelölése. A parancs a belső meghajtóról tölti be a könyvtárat.

RAM: A csupán egy drive-val és/vagy nagy memóriával (mármint gépmemóriával) rendelkezők opciója a RAM parancs. Aktivizálásához szükséges a '**Ram-Handler**' nevezetű kis file 'l' directory-ban történő elhelyezése. Mindemellett csak arról az egységről hívható meg, ahonnan magát a programot betöltöttük. A ramdisk megegyező módon viselkedik bármely lemezes meghajtóval, másolhatunk, törölhetünk, átnevezhetünk és többek közt alkönyvtárakat is nyithatunk. Használatáról kicsit később szólunk.

Root: Tegyük fel, hogy az alkönyvtárak kusza hálózatában kószálunk, s hirtelen az anyadirectoryban akad némi dolgunk. Ezt segíti elő ez az opció. Ha a képen az anyakönyvtár látható, akkor a háttértárak felsorolásához jutunk.

Parent: Hatása megegyezik az előzővel, azzal a különbséggel, hogy könyvtárról könyvtárra lépegetve jutunk el a végső célpontunkig.

All: További operációra kiválasztja az összes állományt és alkönyvtárat, tekintet nélkül arra, hogy esetleg azok korábban már megjelölt állapotban voltak.

Clear: Épp ellenkezőleg, deszelektálja az ablakban látható összes címet.

Select: A feltételes meghatározásra is lehetőségünk van. A megjelenő ablakban megadható a kiválasztás körülménye. A kérdőjel használatával az ismeretlen, vagy alternatív betűket helyettesíthetjük, míg a csillag ezen felül a szóban előforduló összes következő karaktert jelképezi (Például valamennyi kétbetűs állomány és könyvtár kijelölése: '**??**', vagy a második karaktertől '**alma**' szót tartalmazó, majd tetszőleges hosszú nevek kiválasztása '**?alma***' füzér begépelésével történik. A magányos csillag használata az előzőekben említett '**ALL**' parancs végrehajtásához vezet).

Exclude: Az előző utasítás inverz változata, tehát a már kiválasztottak közül deaktiválhatjuk az itt meghatározott jelsorozathoz igazodó címeket. Természetesen a **select** és **exclude** nagy mennyiségű file estén nyer igazi értelmet.

Copy: Az előzőleg gondosan meghatározott forrásról a célpontra másolja az állományokat illetőleg a könyvtárakat, tartalmukkal együtt (egyszerre több célpontra is kopírozhatunk, de erre bőven a '**New Window**' és '**Lock**' parancsok ismertetésénél térünk ki). A **destination** ablakban kijelölt nevek a művelet elvégzése után is kiemlve maradnak. Másolás közben a forrás ablakának fejlécében a két '**0/**' adatok helyett elsőnek az átrántott file-ok összegzett hossza, majd második helyen azok száma jelenik meg. Ez a jelenség egyébként minden kiválasztás után előfordul. Itt jegyezzük meg, hogy minden könytárra vonatkozó file-művelet során a directory-n belül megtalálható állományokrá szelekciós meghatározást adhatunk ki, a '**Select**' pontban ismertetettek alapján.

Move: A '**Copy**' analógiájára épül, azzal az eltéréssel, hogy a másolás után törli a forráson kijelölt címeket. Mikor látjuk ennek hasznát? Nos, amikor például néhány file-t egyik alkönyvtárból a másikba kívánunk költöztetni. Lemezegységnél ekkor rettentő kényelmesen a lemez kivétele nélkül dolgozhatunk. Amennyiben a forráson az írásvédelmet nem kapcsoljuk ki, a program hibaüzenettel a másolással megegyezően funkcionál.

Delete: A megjelölt állományokat és könytárakat tartalmukkal együtt törli az adott háttértárolóról. A biztonsági okokból megjelenő ablakban a '**continue**' a prancs végrehajtását, míg a '**cancel**' a terv elvetését eredményezi.

Rename: A file-ok és directory-k átnevezésére szolgál ez az opció. Az ablakba begépelhetjük az új névnek kívánt karakterfüzért. Szintén a '**continue**', vagy ebben az esetben az '**Enter**' billentyű hozza működésbe, illetve az '**abort**' valamint '**cancel**' érvénytelenítí a parancs végrehajtását. Az előbbi hatására a több név kiválasztásakor abc sorrendben végrehajtódó láncfolyamat megszakad, a kiválasztott elemek aktívak maradnak, míg a második használatakor csak a következő elemre ugrunk. Egy név maximum 29 karakter hosszú lehet.

Protect: Egy nyolctagú bitsorozat ki/be kapcsolgatására van lehetőségünk. A '**HSPARWED**' füzér bármely tagját 0-ra illetve egyre állíthatjuk az őket megelőző '—' és '+' relációs jelekkel. Figyelem egy-egy mínusz után a teljes további sorozat kikapcsolódik, tehát a továbbiakban a visszakapcsoláshoz egy '+' jel szükséges. Szóval ha egy átlagos file írásvédelme '**----R-E-**' alakban határozható meg, akkor az a mi meghatározásunk alapján így néz ki: '**-HSPA+R-W+E-D**'.

Magyarán ezt a sorozatot kell begépelnünk.

A bitek jelentése:

-H (**hidden**): Bekapcsolva elméletileg a dos dir parancsakor elrejti az így megvédett állományt. A gyakorlatban azonban ez a kapcsoló nem működik. Mindazonáltal nem kizárt, hogy a Commodore a jövőben az újabb gépeken már alkalmazni fogja.

-S (**script**): Amiga dos utasításokat tartalmazó script, batch file-ok jelzőbitje.

-P (**pure**): Jelentősége a rezidens programoknál tapasztalható. Csak bekapcsolt '**p**' jelzővel rendelkező file tehető rezidensé. Hogy mikor van erre szükség? Például, ha *nem* **3.0**-ás géppel rendelkezünk és *nincs merevlemezes* neghajtónk. Ekkor a fontos utasítások (**List, Dir** stb) állandóan a memóriában tarthatóak, s kerülhető az anyalemez ismételt visszahelyezése.

-A (**archived**): Csupán információ jelleggel alklamazható kapcsoló. Amennyiben bekapcsoljuk, jelzi számunkra az adathalmaz arhivált jellegét.

-R (**readable**): Bekapcsolva az állomány másolását engedélyezi.

-W (**writable**): Bekapcsolva az állomány írását engedélyezi, tehát előállhat olyan helyzet, hogy a program ugyan nem törölhető, de felülírható. Ezért ajánlatos a teljes védelemnél a '**W**' és '**D**' jelek egyetemes törlése.

-E (**executable**): Ez a kapcsoló a futtatható file-ok, esetében aktív. Képek, modulok szövegek nem aktivizálják.

-D (**deletable**): Működtetve az állomány törlését teszi lehetővé.

A software mindig az utoljára bevitt füzért jegyzi meg, amit csak a '**cancel**' parancs végrehajtása tesz semmissé. Az opció működéséhez az előzetes file-kiválasztás szükséges.

Comment: Itt, megjelölt állományokhoz csatolható, legfeljebb 79 byte-os üzenet (lehet ez a program neve, vagy annak működésére utalás) szerkesztését végezhetjük el. Az ablakban az eddig tárolt üzenet jelenik meg, ami aztán az átírás után '**continue**' hatására kicsrélhető '**cancel**'-lel meghagyható illetve '**abort**' választásakor a folyamat le is állítható.

Find: A directory-menüben, vagy bármely directory-ban kiválasztott könyvtárban esetleg alkönytárban keresést hajt végre. Az állomány neve megatható direkt illetve burkolt módon. Ez utóbbira a '**Select**' pontban leírtak vonatkoznak. Miután a program megtalálta a keresett file-t, három lehetőség áll rendelkezésünkre. A '**continue**'-val folytatódik a művelet, hátha egy másik a feltételeknek megfelelő névre bukkanunk, az '**abort**' hatására abbahagyjuk a keresést illetve a '**open**' választásakor egy új ablak nyílik, ahol a megtalált állományt tartalmazó directory kerül megjelenítésre.

Read: A kiválasztott szövegtípusú állományokat, illetve a fejlécben azok nevét jeleníti meg karakterek formájában (magyar szöveg kiírásához előzetes betűkészlet betöltésre van szükség). A megjelenő új képernyőn a szöveget soronként a kurzor billentyűkkel, oldalanként azok '**Shift**'-elt változatával görgethetjük. Az egér bal gombját lenyomva a pointer helyzetével is szabályozhatjuk a futási sebességet aszerint, hogy az milyen közel áll a képernyő közepéhez. Centrális pozícióban mozdulatban, illetve ettől kitérve a sebesség az adott irányban növekszik. A bal sarokban fellelhető kijárat ikonnal illetve az '**Enter**' billentyűvel távozunk, vagy lépünk a következő szöveg megjelenítésére.

HexRead: Egy adathalmaz hexadecimális megjelenítését teszi lehetővé. Hasonlóan kezelhetjük, mint a '**Read**' opciót. Itt azonban az esetleges szöveg csak keskeny, 16 karakter széles oszlopban jelenik meg. Ezt megelőzi a sor első byte-jának száma hexában, majd sorban található byte-ok szintén hexában megadott értéke (ez nem más, mint a jobb oldalon látható karakterek ASCII kódja).

ShowPic: A program által felismerhető képformátumú grafikákat jeleníti meg.

MakeDir: A megjelenő keretbe új létrehozni kívánt directory nevét adhatjuk meg. Alapértelmezésben az aktuális alkönyvtárban létesíthetünk új bejegyzést, de a szöveg megfelelő módosításával ettől el is térhetünk. Példa okáért a már meglévő '**c**' directory-ban szeretnénk létrehozni a **jano-mano** nevezetűt, akkor így járjunk el: **df0:c/jano-mano**.

Print: A később ismertetett '**Printer Setup**'-ban megadott körülmények mellett a kiválasztott szövegállomány nyomtatását végzi. Figyelem, mindezek mellett szükséges a '**Preferences**'-szel az aktuális nyomtatási körülmények meghatározása, illetve magyar karakterek esetén azok memóriába töltése.

Size Check: A szelektált directory-kban felhalmozott és egyébként meghatározott file-ok byte-ban kifejezett összhosszát adja meg. Leghatékonyabban akkor működik, ha külön megadott forrással és céllal rendelkezünk. Ilyenkor a software összegzi az adatok hosszát, majd kiszámítja hogy az milyen feltételekkel fér el a célpontnak megjelölt háttértárolón. Túlcsordulás esetén a '*Not enough room*' üzenet jelenik meg.

Miután befejeztük a parancsok ismertetését, rátérünk a menüpontok elemzésére is. Előtte azonban azok kedvéért akik nem járatossak a felhasználói programokban megnézzük magának a menürendszernek a kezelését. Szóval egyszerűen a jobb egérgombot nyomva tartva a sarokban megjelenő '**Project Tools Disk Control**' felirathoz lavírozunk. Ekkor az adott szavak alatt függőleges hasábok jelennek meg, s azokban további pontok. Amelyik pontra mutatva engedjük fel a gombot, az az opció lép működésbe. Egyes alprogramok billentyűzet kombinációra is működtethetőek, de ezt minden esetben feltüntetik az adott kulcsszó mellett. Tehát ha minden tisztázva, akkor vágjunk bele.

PROJECT MENÜ

Display Format: Az ablakokban elhelyezett állományok mutatóinak megjelenítési sorrendje adható itt meg. Minden egyes elemet adott karakter határoz meg. A program számára felismerhetetlen jelek a directory-ban változtatás nélkül íródnak ki (a szóköz is ezek közé tartozik, így növelhető a rublikák közti távolság). Karakterek jelentése:
- **-N (name)**: program neve
- **-S (size)**: mérete byte-ban kifejezve
- **-T (time)**: mentés pontos ideje
- **-D (date)**: mentés napjának dátuma
- **-M (month)**: mentés hónapja
- **-Y (year)**: mentés éve
- **-a** : nyolctagú jelzőbit sorozat
- **-c (comment)**: programhoz tartozó megjegyzés

A rendszer felépítésére 189 karakter áll rendelkezésünkre, így a kialakított directory akár egy képernyőnél is szélesebb lehet, aminek sok gyakorlati haszna nincsen.

Add Command: Előfordulhat olyan eset, hogy a felhasználó nem elégszik meg a program parancsai által nyújtott lehetőségekkel. Itt alkalom nyílik arra, hogy saját tervezésű opciókat helyezzünk el a középső ablakban. A kinyíló keretbe három paramétert vesszővel elválasztva gépelünk be. Ezek a következők: Parancs pszeudó neve, vagyis az a karakterlánc, ami az ablakban jelenik meg (Ennek semmi jelentősége nincs. Lehet ez **CoVboy** is, attól függetlenül, hogy az opció mondjuk a c könyvtárból beolvassa a '**tortalapát**' kezdető file-okat), majd a kiírás színei következnek, két 0-3 terjedő egész szám formájában (0 a háttér, míg 1, 2, 3 az előtér színei. Tehát összesen 12 értelmes kombináció fordulhat elő.) és végül a parancs szintaksziса. Itt teljes listát nem tudunk összeállítani, de ha a '**Change Command**' opció segítségével tanulmányozzuk a többi utasítást, akkor könnyedén boldogulhatunk. Egy lehetséges megoldás pl. arra hogy a **df0:c** alkönyvtárából minden három betűs nevet megkapjunk, a '**SpecDir, 30, NewDir df0:c/???**' string használata.

Add Menu Item: Új menüpont, vagy akár egy teljes menüoszlop létrehozására kínálkozik alkalom. A meghatározás szerint először a főmenü nevét adjuk meg (ez lehet **Project, Tools, Disk, Control**). Amennyiben a software nem találja a karakterláncot a meglévő elnevezések között, akkor egy új oszlop bevezetésére kerül sor, ellenkező esetben a már meglévő ablak aljára kerül az utasítás. Ezt követi a parancs neve, ami alapján majd kiválasztjuk a többi opció közül, majd egy estleges billentyűzet kombináció. Ez mindig egyetlen karakter lehet csak, így a program az Amiga és a meghatározott billentyű közös lenyomására aktivizálja az alprogramot. Ennek elmaradása esetén billentyű kombinációról nincs szó. Ezután az előző pontban megismert parancs következik. Például a '**Commodore Világ, Választ, v, Select cov***' sor létrehozza a '**Commodore Világ**' menüt, majd abban a '**Választ**' opciót, ami többek közt az '**Amiga+v**' kombinációra aktivizálja az összes '**cov**' kezdetű file megjelölését.

Palette: A felbukkanó ablak a négy képernyőszín beállítását teszi lehetővé. Felül foglal helyet a négy színes négyzet, melyek közt az egér balgombbal választhatunk, mellette a szín száma és hexadecimális kódja. A '**Cancel**' paranccsal semmissé tehetjük az opció meghívása óta eszközölt módosításokat. Minden árnyalatot a három RGB (**red** — vörös, **green** — zöld, **blue** — kék) tényezőből állíthatunk össze. Mindhárom sorban egy-egy kis hasáb jelzi az adott színkomponens keverési arányát (0-15 azaz 0-F). Az objektumok mozgatása vagy úgy zajlik, hogy a mouse bal gombjával megragadjuk és balra-jobbra cibáljuk, vagy akár a sor egy másik pontjára clickelünk és a jelzőt lépésenként mozgatjuk.

Printer Setup: A megjelenő ablakban a nyomtatás paramétereit állíthatjuk be. A számadatokat a kétirányú kis nyilak clickelésével, ikonokat pedig a belső részükre mutatva aktivizálhatjuk illetve változtathatjuk tartalmukat:
- **File Header**: Fejléc kiírása;
- **Page Numbers**: Oldalszámok kiírása;
- **Left Margin**: Bal margó;
- **Right Margin**: Jobb margó;
- **Gfx Density**: Grafika sűrűsége.

Change Command: A parancs ablakban felsorakoztatott már meglévő opciók módosításáról van szó. A '**Select Command to Edit**' felirat megjelenése után válasszunk ki azt a parancsot, amely megérett a változtatásra (megjegyzendő, hogy ez remek lehetőség az utasítások felépítésének tanulmányozására, mivel a valódi változást csak a '**continue**' megerősítés hajtja végre a '**cancel**' kilépéssel ellentétben). A megjelölés után középen keret jelenik meg, ahol a parancs felépítését szabadon módosíthatjuk.

Save Config: Minden betöltés óta elkövetett változtatás lementésére szolgál ez az opció. Alapállapotban a '**s:startup.dm**' állomány felülírásával dolgozik. Figyelem, amennyiben kísérletezünk, készítsünk egy biztonsági másolatot az eredeti lemezről, mert a későbbi korrekcióra már nincs vagy nagyon nehézkesen akad lehetőség. Ennek az adathalmaznak a segítségével indul a ***DM***, beállítva az általunk meghatározott környezetet, beleértve a színeket, ablakok helyzetét, új parancsokat és menüpontokat. Ilyen módon a felismerhetetlenségig eltorzíthatjuk a programot, s kialakíthatjuk teljesen egyéni változatunkat.

Save Cmd Window: Az esetlegesen megváltoztatott parancs ablak elmentéséről gondoskodik, alapértelmezésben a '**RAM:CmdWindow.dm**' file formájában. Ez persze tetszés szerint alakítható.

About: A készítők nevét, címét és telefonszámát tünteti fel.

Quit: A program elhagyása előtt a '*biztosak vagyunk, hogy ezt kívánjuk tenni*' jellegű kérdésre kell válaszolnunk.

TOOLS MENÜ

Run Selected: A kijelölt és futtatható állományok indítását végzi ez a parancs, azonban egyszerre csak egy programról lehet szó.

Change Font: A megnyíló ablak új betűkészlet betöltését teszi lehetővé.

New Window: Új műveleti ablakot helyez el a képernyő közepén, majd a belsejében a meghajtók illetve alkönyvtárak listáját jeleníti meg. Akkor van ennek jelentősége, amikor több forrás illetve célpont meghatározását tervezzük, illetve a meglévő ablakokat valamilyen módon kikapcsoltuk.

New Cmd Window: A korábban esetleg megszüntetett parancs ablak helyettesítésekor kap szerepet az opció. Előfordulhat, hogy teljesen át kívánkjuk tervezni az utasításokat, vagy egy másik parancsokkal megtöltött ablak nyitása mellett döntünk.

Swap S<->D: A forrás és célpont ablak tartalmának kicserélését végzi, úgy hogy az ablakok minősége, tehát helyzetük, **S** illetve **D** jelölésük valamint kiválasztottságuk változatlan marad. Több destináció esetén célpontként az utoljára használt keretet érti.

Run DM Script: A ***DM*** egyik nagy előnye a szabad paraméterezhetőség. A **DM Script** egy a software belső programján megszerkesztett szövegfile, ami különböző esetleg a menürendszerre és egyébb változásokra szolgáló sorokat tartalmaz. Szerkesztésével a leírásban nem foglalkozunk.

DISK MENÜ

Format: Az opció meghívásakor egy, mind a négy lemezegységet feltüntető táblázat jelenik meg. Amennyiben egy hasáb a háttértől eltérő színezetű, akkor az alpont aktív állapotban van. Ezért a bal egérgomb megfelelő helyen történő lenyomása okolható. Így működik a csupán directory-t törlő és a formattálás hatását szimuláló '**Quick**' pont is. Ennek az az előnye, hogy a művelet után a törölt file-ok még helyreállíthatóak. Ezzel szemben hátrányos, ha egy adott lemezen íráshibák vannak, mert azok ilyenkor nem kerülnek kijavításra. A '**Verify**' opció a lemez azonnali ellenőrzését és a hibák megjelenítését végzi. Hibás track esetén a folyamat automatikusan leáll. Az '**Install**' felirat választása a lemez azonnali installációját hajtja végre, tehát arra betöltésre alkalmas boot-block-ot másol. Ezek után meg kell határozni, hogy melyik egységen induljon el a folyamat, ami lehet akár egyszerre mind a négy is, majdan az egységek jele mellett látható hasábba írjuk be a lemez leendő nevét/neveit. Főleg a formázásnál és másolásnál, de bárhol másutt előfordulhat, hogy hibás, esetleg nem DOS formátumú lemezt tömködve a meghajtóba, eltűnik a prg. és a DOS képernyőjén találjuk magunkat. Ha valaki ezelőtt tanácstalanul áll, az tanulmányozza az Amiga rendszer nyújtotta lehetőségeket a rendelkezésre álló szakirodalom segítségével, de addig is clickelgessen a '**cancel**'-re amíg az üzenet ablak el nem tűnik, majd próbálkozzon az '**Amiga+M**', vagy '**Amiga+N**' billentyűzet kombinációjával. A megtervezett folyamat indítása egyébként a '**Go**' paranccsal történik, s az '**Esc**' billentyűvel szakítható félbe.

DiskCopy: A megjelenő abalak azonos szabályok vonatkoznak, mint az előbb tárgyalt '**Format**' opciónál. Az alsó sorban elhelyezett négy célmeghajtó közül válasszuk ki a megfelelőket (akár mind a négyet), majd határozzuk meg a forrást úgy, hogy a felső sorban látható, kezdetben **DF0:** feliratra clickelve lapozgatunk a lehetséges alternatívák között. A program rugalmassan mindig csak a rendelkezésre álló memóriát használja a másolás puffereként. Tehát nem kell attól tartanunk, hogy a megszerkesztett ramdisk esetleg elvész. A '**Multi Copy**' a memória kikerülését teszi lehetővé, ilyenkor a forrásegységről beolvasott track azonnal a célpontra/okra íródik. A folyamatot '**Go**'-val indítjuk illetve '**Cancel**'-lel tekintünk el tőle. A már beindított másolást '**Esc**'-pel megszakíthatjuk. Ezt a billentyűt használjuk akkor is, amikor már nem kívánunk több lemezt teleírni, ugyanis a program elméletileg végtelenszer megismétli a célpont felülírását. Na már most, több dologra is oda kell figyelnünk, először is a forrásnak minden esetben írásvédettnek kell lennie, másrészt a lemezek behelyezését a software maga érzékeli, tehát nem szükséges a billentyűzet használata. Egy másik sarkalatos kérdés, hogy a program nem ellenőrzi az esetleges hibákat ezért használata csak ritkán javasolt.

Format DF0: A biztonsági kérdés után hibákra való tekintet nélkül formattálja a belső meghajtóba inzertált lemezt.

Format DF1: Ugyanezt teszi a külső meghajtóval.

Clear DF0: A feltüntetett egységen gyorsformázást hajt végre. A megmunkált pár szektor ellenőrzését is végrehajtja.

DiskCopy DF0: DF0: A belső egység és a memória használatával, ellenőrzés nélkül átkopírozza a kiválasztott lemezt, az általunk meghatározott példányban.

DiskCopy DF0: DF1: A belső meghajtóba helyezett lemez adatait a külsőre írja a memória használata nélkül.

CONTROL MENÜ

Lock as Source: Az előzetesen kiválasztott ablakot forrásként állandósíthatjuk. Ilyen módon akár több forrás kijelölésére is lehetőségük van. A fennmaradó ablakok között azután kijelölhető még egy forrás és egy darab célpont.

Lock as Dest: Az előzőhöz hasonlatosan a kiválasztott keretet destinációként rögzíthetjük. Ezzel a megoldással például elérhető, hogy az egyik drive-ból egy, vagy több állományt egyszerre a ram-ba, a három fennmaradó lemezegységre és a harddisk két különböző partíciójára írhassunk.

Unlock: A megjelölt file-ablak felszabadítható az első két opciónál tárgyalt megkötések alól.

Unlock All: Az összes ablak felmentése a megkötések alól.

● *JEAN*

FILE MASTER V2.2 *(Amiga)*

A ***FM*** nevezetű kreáció indítását követően több ablakból és menüpanelből felépített képernyőt láthatunk. A jobb és bal oldali nagyobb keretek a könyvtárak, az alattuk látható két kisebb azok megnevezésének feltüntetésére szolgálnak. Minden egyes directory betöltése után az adott ablak tetején az adathordozó statisztikája olvasható: elfoglat byte-ok, szabad byte-ok, százalékos telítettség valamint olvashatóság (**R**) illetve írhatóság (**W**) sorrendben (az utóbbi információ a lemez írásvédetségétől függ). A könytárak oldalán és lábánál elhelyezett oszlopokkal mozoghatunk az állomáyok között.

Az összeállítás alján elhúzódó hosszú hasábban a műveletekre vonatkozó megállapítások sorakoznak, könyvtár olvasásakor pl.: kijelölt/összes file-ok száma, kijelölt/összes könyvtár száma, meghatározott/összes file byte-ban kifejezett összegzett hossza. Állomány megjelölésekor az említett infosor alatt felbukkan az arra vonatkozó teljes paraméter sorozat: file/directory neve, a nyolc tagú parameterlánc (Ld. **Disk Master/Protect**), a mentési idő és dátum formájában. Eggyel lejjebb fellelhető félkepernyőnyi ablakban pedig a következő infók tömörülnek: fastmemória, chipmemória byte-ban megadott hossza, rendszeróra alapú aktuális dátum és idő. A fennmaradó piciny négyzet az ablak számát ábrázolja.

Ezek után, munka ablakot úgy választunk, hogy a pointerrel valamely belső pontját jelöljük meg, mikor is a keret teteje elszíneződik. A téglalapban alapállapotban felsorolt nevek két csoportra oszthatók: eszközök, majd ha a program felismeri az azokba helyezett adathordozót, akkor azok nevei valamint a szokásos alkönyvtárak. A kívánt cél elérése két ütames clickeléssel zajlik, vagy kicsit lejjebb gépeleléssel is megtörténhet.

A normál üzemmódban nullás ablaknak megadott forrás és egyesnek kijelölt célpont a **<DST SRC>** ikonnal cserélgethető. Ebben az esetben a keretek kiválasztottsága is együtt költözik, ellentétben a kiírt listával.

ALSÓ MENÜPANEL

I (Include): Kiválasztva egy keret bukkan fel a kép közepe táján. A gépelésre fenntartott sorban megadhatjuk a kijelölni kívánt címek mintáját (Ld. **Disk Master** bevezető). Csillagra mindent kiválaszt, üresen hagyva viszont mindent letilt. Tehát akár '**All**', akár '**Clear**' funkcióként is üzemel). Emellett az ablak további kérdésekkel bombáz. A '**Files**' illetve '**Dirs**', melyek már automatikusan bekapcsolt állapotban vannak, azt határozzák meg, hogy a műveletet a file, könytár; esetleg mindkettő, vagy éppen egyik csoportra sem értjük. Amennyiben mindkettőt kikapcsoljuk az opció elveszti értelmét. Nos, ha kész vagyunk a beállítással, akkor az '**Ok**' ikonnal vagy az '**Enter**' billentyűvel érvényesíthetjük akaratunkat, ha estleg erre nincs szükség, akkor a '**Cancel**' ikont használjuk.

E (Exclude): Teljesen az előbb tárgyalt módon funkcionál, csak éppen inverz módon.

Co (Configuration): Bekacsolás után egy állapotba jutunk, amit magával az ikonnal vagy a '**Return**', '**Help**' gombbal ki/be kapcsolgathatunk. Az üzemmód az utasítások átdefiniálására szolgál (később tárgyaljuk).

Size: A kijelölt könyvtárakban elhelyezett file-ok együttes hosszát határozza meg. Ehhez társulhat az anyadirectoryban megadott állomány is. Könyvtár kijelölése nélkül a funkció nem működik, mert az információt magával a file kijelölésével automatikusan megkaphatjuk.

S->D (Source copy Destination): A forrásablakban látható címeket a célpot ablakába másolja. Lemez műveletet nem hajt végre!

Menu: A helyhiány miatt három oszlopba válogatott menürendszer cserélgetését végzi el. Hatása megegyezik a szóköz billentyű lenyomásával illetve a megfelelő helyen lenyomott jobb egér gombbal is, s eredménye a középen felállított keskeny hasábban látható.

Sleep: Az esetleg átmenetileg feleslegessé váló programot, az indítás óta eszközölt változásokkal együtt a memóriában tárolja. Erről egy keskeny ablak értesít, melyre bal gombbal ráclickelve, majd a jobb gombot használva ismét a programba jutunk.

Quit: A kellő biztonsági kérdés után elhagyja a software-t.

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL ELSŐ OSZLOP

Előljáróban annyit, hogy a parancsok meghívása előtt a kívánt munkaterületet mindenképpen határozzuk meg.

Drives: Az eszközök és könyvtárak listáját jeleníti meg.

Parent: Visszalép az előző directory-ba. Amennyiben nincs más lehetőség, akkor a '**Drives**' parancs hatását váltja ki.

Invert: A keret tartalmát invertálja, azaz minden meg nem határozott címet kiválaszt és fordítva. A '**Clear**' használata, vagy állapota után '**All**' parancsként működik (Ld. **Disk Master**).

Clear: Kikapcsolja a megjelölt neveket.

Copy As: Kijelölt file-okat és könyvtárakat másol. Írásvédett céllemez esetén három lehetőséget kínáló ablak jelenik meg. A '**Retry**' újra próbálkozik, a '**Skip**' eltekint az aktuális műveletettől, míg a '**Cancel**' leállítja a teljes folyamatot. A másolás és minden más lemezművelet közben az alsó ablakban tájékoztató szöveg jelenik meg a művelet előrehaladottságáról. Az opció megjelölése után a file neve, majd az olvasásból illetve írásból hátralévő byte-ok száma szerepel.

Move: Kijelölt file-okat és kónytárakat másol, s ezzel egyidőben a forrásról törli azokat. Amennyiben a forráslemez írásvédett, akkor az említett háromopciós menüvel találkozunk.

Delete: Törli a meghatározott állományokat és directory-kat.

Rename: A megjelölt címeket a felbukkanó ablakban módosíthatjuk, és az utasítás végrehajtásával a directory-ban átnevezhetjük azokat.

MakeDir: A keretbe gépelt directory-t hozza létre. Amennyiben ez már létezik, a '*dir already exists*' üzenettel találkozunk.

Show ASC: A prancs a kiválasztott szövegfile-t ASCII kódok alapján a képernyőre írja. A szöveg megjenése nem a memória formátumát, hanem a képen majd várható kinézetét emulálja. '**Help**' billentyűvel a legfelső sorban a következő információk íródnak ki: állomámy neve, kép alján látható aktuális sor szám/összes sorok szám, byte-ban kifejezett hossza valamint az eddig megjelített sorok szöveghez mért százalékos aránya. '**Return**' illetve az egér jobb gombjával beírható a megjelenítendő legalsó sor száma. Amennyiben nem írunk be semmit, a szöveg marad a helyén. A funkció '**Return**' ismételt használatával vagy az '**Ok**' ikonnal aktivizálható. Az '**S**', vagy '**F**' leütésére egy megadott karakterláncot kereshetünk meg. Amennyiben a program megtalálja akkor felülről a harmadik sorban kerül megjelenítésre, ellenkező esetben nem történik semmi. A numereikus padon a '**Home**'-mal és '**End**'-del az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a nyilakkal értelemszerűen a jelzett irányba mozoghatunk. A '**Pg Up**' és '**Pg Dn**' jelentése az oldalankénti fel/le ugrás. A normál kurzor fel/le billentyűkkel soronként ugrálhatunk, míg a balra és jobbra mutató nyilak finomscrollt produkálnak. Az üzemmódot '**Esc**' és bal egér gomb használata hagyja el. Az eljárás előhívható a kívánt text file kétszeri kiválasztásával. Amennyiben az ikont akalmazzuk egy nem szöveg típusú állomány esetében, akkor a képernyő üresen marad.

Show Hex: Az ASCII üzemmódhoz hasonlatosan működik, eltekintve attól, hogy az adathalmazt 3*8-as hexaszámok és a mellettük elhelyezett ASCII karakterek formájában mutatja be. A *directory-ból két clickeléssel kiválasztott* felismerhetetlen állományok ilyen formában jelennek meg.

Show Pic: IFF-ILBM amiga formátumú képek megjelenítésére szolgál. Minden felbontást és üzemmódot ismer, s ***power packer***-rel kezelt képek megjelenítésére is képes. Az opciót az egér bal gombjával hagyhatjuk el. Ilyenkor a hosszú info-ablakban a következő megállapítások olvashatóak: kép mérete, x, y koordináta, bittérképek száma, üzemmód neve, lap mérete x és y koordinátaval. Amennyiben a parancs végrehajtása sikertelen volt, a '*Not an IFF-ILBM picture file*' riasztásban részesülünk.

Play Mod: A megjelölt, különböző tracker programokkal komponált, normál és pp tömörített zenemodulokat szólaltatja meg. Amennyiben directory-ból közvetlen futtatjuk, akkor kizárólag a '**.mod**' kiterjesztéssel ellátott állományok futtathatóak. Ha a program kétes formátumú adathalmazra bukkan, akkor az '*Are you sure to play this?*' kérdéssel mégegyszer rákérdez a lejátszási szándékunkra. Figyelem, hibás illetve nem zenefile-ok futtatása rendszerfagyáshoz vezethet. A lejátszást a két egér gomb együttes használata állítja le.

DiskInfo: A lemez teljes statisztikáját jeleníti meg a hosszú kép alján látható keretben: egység száma, állapota (**Write Protected** — írásvédett, **Validated** — validált), neve, majdan a következő sorban: lemezen lefoglalható összes byte, használt byte-ok száma, szabad terület byte-ban valamint százalékos alakban.

Protect: Itt az adott file tulajdonságait meghatározó nyolctagú bitsorozat határozható meg (Ld. Disk Master). A megjelenő ablak tetején látható jelekből mindig az van bekapcsolt állapotban, melynek háttere eltér a program alapszínétől. Az egér bal gombjával valamennyi mutató ki/be kapcsolható. Eggyel lejjebb az határozható meg, hogy a megjelölt bitek milyen eljárással íródjanak a directory-ba: a '**Set**' egy az egyben bemásolja a láncolatot, az '**Add**' a bekapcsoltakat hozzáadja a többihez viszont nem nyúl, míg a '**Sub**' a jelek eredeti változatához és az itt aktívakhoz kivonást rendel. A '**One**' parancs a soron következő állományra végzi el az átalakítást, míg az '**All**' a teljes kiválasztott filecsoportot átalakítja.

Execute: A kijelölt file-okat futtatja, mely a directory-ban minden program kétszeri kijelölésének felel meg. Az utasítás kiadása után a középen megnyíló ablakban megjelenik az állomány neve. Ilyenkor megváltoztathatjuk azt, s akár egy másik programot is elindíthatunk.

Comment: A file-okhoz tartozó megjegyzést módosítja (Ld. **Disk Master**).

KÖZÉPSŐ MENÜPANEL MÁSODIK OSZLOP

Az új menüoszlopban szereplő első két opció megegyezik, az elzőhöz képest változást nem tartalmaz.

Format: A felbukkanó keretben jelöljük ki a megfelelő lemezes egységet, majd a '**Verify**' opcióval állítsuk be az ellenőrzés funkcióját. A procedura után adjuk meg az adathordozó leendő nevét. A folyamatot az egér jobb gombjával állíthatjuk le. Egyszerre csak egy lemez formattálható.

FormatQ: A '**Format**' parancsnak megfelelően működik, viszont csak a **BAM**-ot és a directory-t törli.

Install: A lemezre standard **boot-block**-ot másol. A paraméterek beállítása a '**Format**' parncsnál tárgyaltak alapján zajlik.

Showboot: A memóriába tölti a megjelenő ablakban meghatározott (Ld. **Format**) lemez boot-blockját, és azt a '**Show Hex**' pontban elmondottak alapján jeleníti meg. A szöveg vezérléséhez tanulmányozzuk a '**Show Asc**' opció leírását.

Crunch: Jelöljünk ki egy célpontot az egyik ablakban (lehet ez a ram, vagy egy másik drive is), s ezután a második keretben határozzunk meg egy file-t sűrítésre. Amennyiben a program nem tudja az állomány hosszát csökkenteni, a '*Crunch overflow!*' üzenetet kapjuk. Munka közben a következő infokat láthatjuk: hátralévő byte-ok száma, elvégzett sűrítés százalékban valamint az elért sűrítési nyereség százalékban. A rutin lefutása, azaz a '*Crunch complete*' felirat megjelenése után pedig: a byte-ban kifejezett új méret, elért sűrítési nyereség százalékban. Ezután egy a javasolt nevet feltüntető ablak nyílik, majd a program a célpontra írja a megmunkált adathalmazt. Ezzel a módszerrel gazdaságosan tárolhatunk és '*Power Packer*'-re épülő programokkal meg is jeleníthetpünk szövegeket, képeket és egyéb file-okat.

Decrunch: A teljes procedura fordítottan zajlik le, a lesűrített állományt kipakolt formában kapjuk vissza.

ModInfo: A zenemodul lejátszása mellett arról a '**ShowAsc**'-ben ismertetett rutin segítségével információkat közöl. A legfelső sorban a muzsika neve, alatta a hangszerek és neveik sorakoznak. Jobb oldalt az instumentekre vonatkozó paraméterek láthatóak, míg legalul a teljes hossz illetve a patternek száma található. A lejátszás mindkét egérgomb lenyomásával állítható meg.

FileEdit: Az előzőleg megjelölt file szerkesztését teszi lehetővé. Az opciót választva egy felhasználói alprogramba kerülünk, ahol a következőket tapasztaljuk. A jobb felső sarokban 24*22 byte hexa kódjai sorakoznak táblázatos formában, a bal oldalt látható azok ASCII alapú karakteres változata. A keretek alatti vékony sávban a megjelenített adathalmaz neve, majd négy nyíl sorakozik. A kettős nyilakkal az állomány elejére illetve végére ugorhatunk, míg a szimpla változattal csak blokkonként mozgunk. Jobbra a '**Pos**' felirat mellett az eleddig végigfutott byte-ok száma, egyben a keret első elemének pozíciója látható, majd a file teljes hossza következik. Amennyiben a hexa ablakba clickelünk, akkor az ott látható adatokat változtathatjuk a 0-tól 9-ig és A-tól F-ig terjedő 16-os számrendszerű jelek segítségével. A másik ablakban minden billentyűt használhatunk. Ilyen módon átírhatunk közvetlenül bármilyen állományt, azonban vigyázzunk mert sűrített programokat, esetleg bármilyen más adathalmazt tönkre is tehetünk. Ezen kívül sok lehetőséget tartogat az alsó sorban látható almenü is:

- **Find**: Az erre a célra megnyíló ablakba karaktersorozat adható meg. A rutin a beírt szöveget, vagy szót megkeresi a teljes file-ban. Amennyiben sikerrel jár a '*found*', ellenben a '*not found*' feliratot látjuk.
- **Cont**: Folytatható a keresés a következő előforduló azonos füzérig. Figyelem, az állomány végére jutva a folyamat elölről indul!
- **Undo**: Az ablakon végzett változásokat teszi semmissé.
- **Write**: Kiírja az aktuális változtatást. Fontos, hogy minden egyes megjelenített ablakot a szerkesztés után le kell menteni, mert az új adatok változás után elvesznek.
- **Exit**: Főprogramba távozik.

DiskEdit: Ezzel az opcióval a lemez blokkjait közvetlenül szerkeszthetjük, melyhez egy adathordozó elhelyezése és a megfelelő meghajtó előzetes kijelölése szükséges (figyelem, a program hibájából adódóan a lemezegységet a Dos-ban megszokott módon, tehát **Dfx** formában kell megadni). Az alprogram meghívásakor, a '**FileEdit**'-hez kísértetiesen hasonló kép tárul elénk. A hexa és ASCII ablakban viszont csak 512 byte látható, mivel egy blokk pontosan fél kilobyte területet foglal el. Az előző módszerrel itt is átszerkeszthetjük a megjelenő adathalmazt. A pointerrel megjelölt byte hexa sorszámát a jobb alsó sarokban látható kicsiny téglalap, míg az ablak típusát a mellette látható kis ablak mutatja (HEX/ASC). A változásokat a memória csak a következő blokk beolvasásáig tárolja. A két nagy ablak alatt több kis ikon sorakozik:

- **DF0 (1,2,3):** Az előzőekben megadott meghajtó jele mindig a 40. track első szektorát tölti a memóriába. Tehát ha kalandozásaink során a lemezen már túl messze bóklászunk, és nincs kedvünk lépésben visszaugrani a BAM-ot tartalmazó 40. track-re, akkor ezt az ikont használjuk. A parancs, meghíváskor az alsó keretben a lemez nevét (**Disk Name**) illetve a bittérkép érvényességét és helyét állapítja meg (pl. '*Bitmap at 1759 valid*').
- **B<-->:** Eggyel kisebb illetve nagyobb sorszámú blokk betöltése (egy DS/DD lemez összesen 1760 blokkból épül fel [0-1759]). Az érték egyébként a pointer használata után billentyűzetről is bevihető csakúgy, mint a többi három mutatónál.
- **T<-->:** Ugyanez track-ekre vonatkoztatva (DS/DD lemeznél 80 darab track használható [0-79]).
- **S<-->:** Szektorok, azaz egy track blokkjainak léptetése (minden track 11 szektorból épül fel, a lemez két oldalán összesen 22, így egy DS/DD lemez 1760 blokkból áll).
- **H<-->:** Itt válthatjuk az adathordozó oldalait (0,1). A jobb oldali kis ablakban láthatjuk az éppen behívott blokk státuszát (rendszerint **OK**), míg mellette a blokk típusa olvasható (**type**):
- **????:** Ismeretlen, hibás, vagy üres blokk (Az ilyen beolvasást megelőző üzenetek: '*Could not find sector header while reading track*', '*Unknown error while reading track*'. Ezeket a feliratokat mindig egy újrapróbálkozásra vonatkozó kérdés követi.
- **Root:** A lemez egyik legfontosabb blokkja, amely magának a hordozónak a nevét is tartalmazza. Sorszáma 880, és a '**DF0**' ikon használatakor is ezzel találkozunk.
- **Dir:** Directory típusú blokk. Megjelenésekor az alsó ablakban látható a könyvtár neve (**Dir Name**) valamint az anyakönyvtár kezdőblokkja (**Parent**). Ha nincs ilyen akkor a 880-as számú.
- **File:** File típusú blokk. Előforduláskor alul az állomány neve (**File Name**), a file kilobyte-ban megadott hossza (**Data Blocks**), az első adatblokk (**First Block**) és az anyakönyvtár kezdete (**Parent**) olvasható.
- **Data:** Adattípusú blokk. A listában a file nevének blokkja (**Header**), az adatblokk sorszáma (**Seq Num**) valamint a következő elem sorszáma (**next block**) látható.
- **List:** Lista típus.

ALSÓ MENÜPANEL

Egy kivétellel megegyezik a '**FileEdit**' pontban bemutatottakkal.

Nxt (Next): A soronkövetkezőnek meghatározott blokkra ugrik.

Find: A *'Search through links'* üzenettel arról érdeklődik, hogy az egybefűzött blokkokon folytassa-e a keresést.

Write: Mentés előtt a *'Fix Checksum'* felirat a láncolatot biztosító paraméterek esetleges javítása felől érdeklődik.

Hear: A lemezen megjelölt hangszereket szólaltaja meg. A frekvencia a potméteren látható kis négyzet mozgatásával állítható. A '**P**' jelzésű ikon lejátssza a hangot, a '**Q**' és a jobb egér gomb elhagyja az üzemmódot. A szóköz billentyűvel megállítható a hang lejátszása, ismételt használatakor ugyanattól a ponttól folytatható. Lehetőségünk van a hangszer lemezről való lejátszására, ebben az estben a megjelenő *'Load sample in memory'* kérdésre nemlegesen válaszoljunk. Ez azonban tömörített file-oknál nem igazán az eredeti hatást váltja ki, magyarul nem ajánlott.

Join: Két állomány szekvenciális összemásolását végzi. A művelethez jelöljünk ki egy nem írásvédett célpontot (lehet ez a ram is), majd azon egy kezdőfile-t (a rutin ennek az állománynak a végére másol majd). Ezek után határozzunk meg egy forráseszközt és egy file-t. Bármely pont elhagyásakor a folyamat hibaüzenettel leáll.

Cut: Egy kijelölt állományt az általunk megadott paraméterek alapján megcsonkít. Az első ablakba a kurtított változat nevét gépeljük be, majd a rövid változat eredeti file-on mért kezdőpontját és végül az új állomány hosszát (mindkét adatot decimálisan byte-ban). Amennyiben az első érték túl nagy, a *'Couldn't seek() file'* üzenettel találkozunk. A második érték tetszőleges, mert túlcsordulás estén a lehető legnagyobb szelet eltávolítására kerül sor.

Register:

About: A betöltéskor már megtekintett készítői bejegyzést jeleníti meg.

KONFIGURÁCIÓS ÜZEMMÓD

Ebben az állapotban ('**Co**' ikon használata után) az egyes menüpontokat saját kedvünkre alakíthatjuk, tulajdonságainkat az egyes megjelenő lehetőségek szerint magunk válogathatjuk össze. Nem kell mást tenni mint kiválasztani a megfelelő opciót, s az ezt követő ablakban a kis ikonnal bekapcsolgatni a kívánt paramétereket, illetve kiválasztanai a szükséges üzemmódokat. Amennyiben a feliratok mellett látható négyzet áthúzott, a tulajdonság aktív állapotban van. A hurkot rejtő négyzettel több lehetőség közül választhatunk. Az ablakokba billentyűzetről juttatható be a szükséges információ. Az elkészült összeállítást a '**Save**' paranccsal menthetjük el, míg az '**Ok**' opcióval távozunk.

GENERAL1

- **Show directory while reading:** A könytár olvasása közben folyamatosan megjeleníti az eddig felismert címeket.
- **Check if destination already exists:** A már létező célállomány felülírására tesz fel kérdést.
- **Separate files and directories:** A directory-ban különválasztja az alkönyvtárakat és állományokat az említett sorrendben.

- **Update diskmeters during operation:** Az aktuális művelet alatt azonnal kiírja a megváltozott lemezmutatókat (szabad hely, file-ok száma stb).
- **Close wokbench:** Becsukja a workbench ablakot.
- **Bring FM screen to front after operation:** Olyan műveletek, amelyek az ***FM***-től eltérő képernyőt használnak, dolguk végeztével az programnak adják vissza a képernyő használatának jogát.
- **Sleep appicon/Sleep window:** Az elaltatást ikon/ablak jelzi.

GENERAL2

- **Priority:** A ***FM*** multitaszk programokkal szemben meghatározott működési felsőbbrendűsége (prioritása) adható meg (0-50).
- **To go... value:** A műveleteknél használt byte-visszaszámlálás egységét határozza meg. Vigyázzunk, a munkát a túl kis számok nagymértékben lassítják.
- **Doubleclick:** A kettős clickelés között lehetséges leghosszabb idő.
- **FM font:** A program karakterkészlete.
- **Text font:** A szöveg karakterkészlete.
- **Parent dirs:** A memóriában tárolt szülőkönyvtárak száma.
- **Noninterlace/Full interlace/Half interlace:** A ***FM*** képernyője normál fomátumú, teljes képernyős interlace, félképes interlace.

GENERAL3

- **Right mousebutton = parent:** Jobb gombra az anyadirectory-t tölti be.
- **Disable DOS requesters:** A DOS üzneteket kikapcsolja, helyettük a program saját hibajelzéseit használja.
- **Palette:** Az itt látható négy szín közül választva beállíthatjuk azok tónusait az RGB színskálán.

COPY AS

- **Copy comment:** A címekhez tartozó megjegyzés másolása.
- **Copy protection flags:** A nyolc jelzőbit másolása.
- **Check destination free space:** Írás előtt ellenőrzi a célpont szabad kapacitását.
- **Show operation while working:** Lépésről lépésre mutatja a másolás folyamatát. Ez egyben valamivel lassítja a műveletet.

DELETE

- **Ask before deleting anything:** Törlés előtti biztonsági kérdés.
- **Ask before deleting non-empty subdirectories:** Nem üres alkönyvtárak törlése előtti biztonsági kérdés.

- **Delete subdirectories:** Aldirectory-k törlése.
- **Delete delete-protected/Ask before delete delete-protected/Ignore delete-protected:** Védett file-ok törlése/Védett file-ok törlését megelőző biztonsgi kérdés/Védett file-ok átugrása.

MAKEDIR

- **Create icon with directory:** A könytár mellett ikont is létrehoz.
- **Path:** Megadható elérési út.

SHOW ASC

- **Priority:** A szövegmegjelenítő prioritása (Ld. **General2**).
- **Print Density:** Nyomtatási sűrűség.
- **Scroll speed 1-4:** Allítható kepernyőgörgetési sebesség.
- **Print quality Draft/NLQ:** Nyomtatási minőség.
- **Mouse:** Egér használata.
- **Interlace:** interlace szövegmegjelenítés.
- **Close FM screen:** A ***FM*** kepernyő lezárása a szöveg kiírása közben.

SHOW PIC

- **Center:** Egy képernyőnél kisebb képek centrális elhelyezése.
- **Horizontal/Vertical:** Vízszintes/Függőleges.
- **Positive/Negative:** Normál/Inverz.
- **Color/B & W/Grey:** Színes/Fekete-Fehér/Szürke.

PLAY MOD
- **Show information while playing:** Lejátszás közben információval szolgál.
- **CIA Speed/VERTB Speed:** Két különböző sebesség tényező.
- **Tempo/Speed:** Sebesség paraméteres megadása.
- **Ignore filter command:** A filterre vonatkozó utasításokat figyelmen kívül hagyja.

PROTECT
- **Mode: Set/Add/Sub:** A jelzőbitek megadásának módja (Ld. **Protect** opció).

EXECUTE
- **Open output window:** Progran futtatásakor külön ablakot nyit.
- **Workbench to front:** A workbench képet az ***FM*** elé helyezi.
- **Put FM sleep:** Futtatás közben a ***FM*** alvó pozícióba kerül.
- **Window:** A kinyíló ablak paraméterei.

FORMAT
- **Old File System/Fast File System:** Két formátum közti választás (Ld. **Super Duper/FFS**).

CRUNCH
- **Add .pp:** A sűrített állomány neve után '.pp' kiterjesztést tesz.
- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.
- **Fast/Mediocre/Good/Very good/Best crunch:** A másolás hatásfoka állítható itt be a gyors, ám rossz minőségűtől egészen a lassú, viszont jó hatásfokúig.
- **Small/Medium/Large Buffer:** A memória puffer mérete a kicsitől az egészen méretesig.
- **Use source as destination:** A forrást egyben célpontnak tekintve, ugyanoda írja fel a sűrített file-t.

DECRUNCH
- **Remove .pp:** A kipakolt állomány neve utáni '**.pp**' kiterjesztést távolítja el.
- **Ask filename:** Mentés előtt rákérdez a végleges névre.
- **Use source as destination:** Ld. '**Crunch**'!

HEAR
- **Ask how to load/Play form disk/Load to memory:** Ellenőrző kérdés a lejátszás módjáról/Lejátszás lemezről/Lejátszás memóriából.
- **Frequency:** Megadható kezdőfrekvencia.
- **Buffers:** Puffer mérete byte-ban.
- **Repeat:** Ismétlés.

● *JEAN*

RATTLE COPY V5.0 *(Amiga)*

Már sok teljes lemez másolására alkalmas program jelent meg a piacon. Mind közül az egyik legkönnyebben kezelhető és legintelligensebb a ***RC***. A software-t egyedülálló rugalmassága és megbízhatósága emeli az egykor hasonló népszerűségnek örvendő ***X-copy*** fölé. A beépített boot-block szerkesztővel átalakíthatjuk egy program töltő blokkját, a Bam editorral hibás szektorokat foglalhatunk le, míg a coder opció lemezeink titkosítását végzi. Emellett a másolási fajták és hibajavítás széles skálája áll rendelkezésünkre. Az ***X-copy*** nagy hibája volt, hogy két lemezegységes kopírozásnál a forrás olvasási hibáit az azonnal megjelenő céladatok letakarták. Itt minden egységnek külön ablaka van, tehát a félreértésnek lehetősége is kizárt. Nos nézzünk bele részletesebben!

A korábbi verziók óta nem sok mindenen változtattak, lecserélték a grafikát, megváltozott a lemez beolvasásának iránya (nem hátulról előre, hanem fordítva történik) s egy-két új hatékony alprogrammal gazdagodott a készlet. A felhasználó egy szétfutó irányokban elhelyezett négy kicsiny négyzetből álló pointert irányít. Ennek azért van jelentősége, mert a négyzetek közt lévő réssel, akár egy célkereszttel a szektor illetve track térképen biztos pontossággal kijelölhető a kívánt terület. A képeryőn két típusú feliratot látunk. A szürke alapon fekete szöveg számunkra információval szolgál, vagy egy menürendszert takar. A fekete ablakokban fellelhető kék feliratok az egér bal gombjával változtathatóak, illetve aktivizálhatóak.

A program betöltése után a legalsó keretben a konfigurációnkat értékelő üznetet olvashatjuk. Amennyiben 1 Megabyte memóriánk van (ennél kevesebbel a software el sem indul), akkor a '*no read/write available*' mondatot pillantjuk meg. Ez annyit jelent, hogy csak lemezegységek között másolhatunk, a memóriát nem használhatjuk. Ezután a felismert meghajtók száma következik, '*1-4 drives detected*' formában, amit a memória bővítő helye követ (megint 1 megás gépeknél e helyett a '*NOT USED*', azaz a nincs használatban üzenet látható). A mellette fellelhető kisebb keret a másolás idejét hivatott mutatni, azonban ráclickelve a program indítása illetve a '**Killsys**' utasítás kiadása után eltelt időt is megtudhatjuk.

Rendszerutasítások

Killsys: Az opció meghívásával a tetemes területet foglaló rendszert törölhetjük. Az újra konfigurálás pár másodpercet vesz igénybe, s eredményeképpen minden eddigi programon eszközölt változtatásunk az eredeti állapotra áll vissza. Magyarul a parancs rendszer nélkül újra indítja a teljes programot. Az alsó hasábban látható üzenet a '*read/write available*', azaz olvasás írás engedélyezve, ergó memória használható változatban jelenik meg. A mondat végén a bővítő pontos helye is kiíródik.

Exit: Kilépés a programból. A rendszer megszüntetése után elveszítjük ezt a lehetőséget, így azután már csak resettel távozhatunk.

MÁSOLÁS

Nos, tételezzük fel, hogy minimum két lemezes egységgel rendelkezünk és még nem adtuk ki a '**Killsys**' parancsot. Helyezzünk egy írásvédett lemezt az egyik, míg egy nem védettet a másik meghajtóba. Ezt a szabályt mindenképpen be kell tartanunk, mert a program nem használ előre meghatározott forrást és célpontot, azt az alapján dönti el, hogy melyik lemezegységbe helyeztük a védett illetve nem védett adattárolót. Szóval, a képernyő közepe táján öt fektetett hasább látható, az első baloldalán a '**Source**', míg a második mellett a '**Target**' feliratot olvashatjuk. Ez annyit jelent, hogy a legfelső rublika mindig a beolvasott disk adatait fogja mutatni, s az alatta elhelyezett kijelzők pedig a lehetséges négy célmeghajtót reprezentálják. A legfelső hasább teljes területe fehér színű, ez azt jelenti, hogy a memória adatoktól mentes. Az oldalán feltüntetett kicsiny négyzetben felbukkan a forrásnak megjelölt egység száma 0-tól 3-ig. Ehhez hasonlóan a célpontok is felsorakoznak szintén 0-tól 3-ig, felülről lefelé növekvő sorrendben, tekintet nélkül arra, hogy milyen sorrendben pakoltuk az adattárolókat a meghajtóinkba. Ha több védett lemez is előfordul, akkor automatikusan az alacsonyabb számú alakul forrássá. Mikor az előkészületekkel megvagyunk, akkor az eddig üresen álló bal felső rublikában megjelenik a '**Copy**' parancs. Az opciót a szokott módon aktivizálhatjuk, tehát a bal mouse gombbal. Ezen kívül a programozók, egy a folyamatot felgyorsító eljárást is a rendelkezésünkre bocsájtottak.

Az ebben a keretben mindenkor megjelenő utasítást a szóköz billentyűvel kezelhetjük, ami sok lemez másolásását jóval rugalmassabbá teszi és egyben az *RC* nagy előnye az *X-copy*-val szemben. Fontos, hogy bármilyen másolás befejeztével várjuk meg az '*All system ready*' üzenetet, s csak ezután távolítsuk el lemezeinket.

Ezek után nézzük meg mi történik a rendszer kikapcsolása után, ugyanis ilyenkor lemezeink tartalmát már a memóriába is beolvashatjuk. Írasvédett adattároló elhelyezésekor a '**Read**', védetlen esetében pedig a '**Write**' parancs jelenik meg, tekintet nélkül az aktuális memóriatartalomra. Tehát az utasítás végrehajtásakor az első esetben mindig olvasás, míg az utóbbinál írás kezdődik. Ezzel a módszerrel elméletileg végtelenszer ismételhető meg mindkét folyamat. Két különböző védelmi állapotú adathordozó használatakor az előző bekezdésben részletezett folyamat játszódik le. Na már most, a másolás illetve bármely más jellegű munkafázis leállítható a bal felső ablakba illesztett '**Stop**' parancs segítségével.

Mielőtt azonban hozzálátnánk a nagyütemű másoláshoz, lássunk milyen egyéb lehetőségeink vannak.

Másolást meghatározó mutatók

Mode: Itt adhatjuk meg a másolás illetve egyéb felhasználás módját. Az ablakban az egér bal és jobb gombjával lapozhatunk oda-vissza a különböző módozatok között.

- **BAM (Block Administration Memory):** A program a block nyilvántartó memória, azaz egy térkép alapján határozza meg a lemez másolandó tartományait. A folyamat indítása után, ebben a változatban a forráson található üres track-ek helyét a célponton formázza, nem pedig másolja, s ezzel jelentős időt takarít meg. Megjegyzendő, hogy ezzel a módszerrel csak **Dos**-os lemezek kopírozasa ajánlott, hisz előfordulhat olyan track-töltős anyag, amely hamis **BAM** térképpel megtéveszti a másolót.
- **Range:** Az összes cilinder másolását végzi, függetlenül azok tarttalmától. A kijelzőkön nem láthatóak a használt és üres területek. Ugyan a normál rutinok közül ez a leghosszadalmasabb, de a teljes biztonság érdekében vegyes jellegű lemezek másolásánál ez a módszer ajánlott.
- **Damaged:** Itt az ideje, hogy a hasábok megkülönböztetett jeleivel foglalkozzunk. Az alapállapotban lemezegységenként 2*80 track másolás közben kis színes téglalapok formájában jelenik meg. A sárga a használt területek, a a fehér a szűz track-ek, míg a piros az olvashatatlan illetve írhatatlan szektorok helyén látható. Ez utóbbi előfordulásakor kap jelentőséget ez az opció. Az előzőleg lebonyolított másolás után kiválasztva, csak a sérült részek kopírozását végzi. Ezáltal sok időt spórolunk meg, hiszen nem kell egyesével meghatároznunk a hibás területek, ezt a *RC* automatikusan végzi el.
- **Nibble:** A nem Amiga formátumú, vagy eltérő adatsűrűségű lemezek másolására alkalamas. A folyamat végrehajtása közben a legalsó infromációs ablakban — amennyiben ez lehetséges — megjelenik a felismert formátum megnevezése. Természetesen normál DS/DD anyagoknál is tökéletesen alkalmazható, csak nem célravezető ágyúval verébre lőni. A rutin ilyenkor ugyanis felesleges precizitással dolgozik, amely a munkaidő jelentős növekedéséhez vezet. Egy különleges felhasználási módja, mikor hibás lemezeket egy az egyben szeretnénk duplikálni. Ilyenkor a sérült részek kék színnel kerülnek a képernyőre.
- **Format:** Az írasvédelemtől megfosztott lemezt illetve lemezeket formázza, s az eredmény a célpontként megjelölt területen látható. Ilyen módon akár négy lemezt is formázhatunk egyszerre. Vigyázzunk arra, hogy írásvédett adathordozó ne kerüljön valamelyik drive-ba, mert akkor a művelethez esetleg szükséges név nem adható meg.
- **Used:** Elméletileg csupán a használt területek másolására korlátozódik. azonban ez csak akkor lehetséges, ha rutin egy úgynevezett használtsági térképre bukkan. Amennyiben ez megtörténik, a '*UsedMap found*', ellenkező esetben a '*No UsedMap found*' üzenettel találkozunk. A továbbiakban a program ennek függvényében beolvassa a lemez tartalmát, majd az adatokat tartalmazó track-eket kiírja a céllemezre, míg az üreseket formázza. Ezek minden esetben eltérő színekkel jelennek meg a képermyőn. Az eljárás egyaránt alkalmazható Dos-os és track-töltős anyagok másolására.

Verify: Az on/off kapcsoló állásával állíthatjuk be- illetve kikapcsolt állapotba a '**Mode**' ablakban felsorakoztatott eljárások ellenőrzését. A jelenség a kiírt adatok újrabeolvasásán és összehasonlításán alapszik, ebből következően lassítja a végrehajtott folyamatot, viszont bizonságossá teszi azt. Figyelem, ez az opció a formázást nem befolyásolja.

Format: Itt található a formázás minőségére utaló három meghatározás.

- **Verify:** A megmunkált lemez íráshibáit megjeleníti az aktuális hasábban, s egyben megkísérli azok korrekcióját is.
- **Fast:** Kikapcsolja az ellenőrzés mechanizmusát.
- **Off:** Magát a formázást, mint funkciót szünteti meg. Ez azzal jár, hogy a jelző átálításáig nem használhatjuk a '**Format**' parancsot és emellett másolás közben is elmarad az eljárás alkalmazása, olyan esetben ahol normál állapotban erre sor került volna (pl. **Used, BAM**). Ezzel tovább növelhető a másolás sebessége, ellenben a célpont következő esetleges file-os használatánál is gondok merülhetnek fel. (kivételt képez az az eset, amikor a célpont már előre formálva volt).

Nibble: A program ennek a másolási típusnak két fajtáját különbözteti meg. Az '**Index**' alkalmazásakor nem veszi figyelembe a szinkron jelet, míg a '**Sync**' választásakor felhasználja a jobb oldalon látható értéket.

Sync: A lemezen elhelyezett adatakat egy négyjegyű hexadecimális szám formájában megadható szinkron jel határozza meg. Amiga estében ez **$4489**. Amennyiben más formátumú lemezek másolásával kísérletezünk ezt a számot az egyes négyzetekbe clickelve meg kell változtatnunk. Így ránthatunk át pl. PC-s software-eket, vagy védett stuffot is. Figyelem, csak a '**Sync Nibbler**' használja az itt megadott értéket!

Side: A '**Both**' választásakor a lemez mindkét oldalát, míg '**Down**' és '**Up**' használatakor csak az alsó és felső oldalát munkálja meg.

Code: Használatakor egy legfeljebb 12 tagból álló karakterlánccal kódolhatjuk az adott lemezt. Az ilyen eljárással kezelt adatok nem olvashatóak be, viszont a dekóder használatával és ugyanannak a szónak a begépelésével bármikor visszaalakíthatóak. A szöveg beírásához clickeljünk az üres ablakba, s miután elkészültünk, használjuk az '**Enter**' billentyűt. Az alkalmazott szót érdemes megjegyezni, mert enélkül az állomány nem dekódolható.

Coder: Mielőtt elkezdjük a kódolt másolást, juttassunk be egy szót a '**Code**' pontban tárgyaltak alapján. Függetlenül attól, hogy kódolunk, vagy esteleg dekódolunk, ez a céllemezre történő írás előtt történjék meg. Ennek hiányára a gép a '*No code entered*' üzenettel figyelmeztet.

- **Off:** Kikapcsolja a kódolási funkciót (ez az alapállapot).
- **Code/Decode:** Beindítja az adatátalakítás folyamatát a kívánt irányban, mely minden típusú másolásnál alkalmazható. Amennyiben dekódolás esetén hibás jelszót gépelünk be, a lemez továbbra is használhatatlan marad. Lehetőségünk van részleges kódolásra is, de akkor az ellenfolyamatban is csak a megváltozott részt kell átalakitanunk.

Name: Az egyik meghajtóba írásvédelemmel behelyezett lemez nevét láthatjuk itt, feltéve ha akad ilyen. Amennyiben

írásengedélyezett disk-kel próbálkozunk, azt a program figyelmen kívül hagyja, mivel ez információt nem hordoz. Üres háttértároló esetén az '*Empty*' üzenet, vagy a későbbiekben ide bevitt karaktersorozat, ismeretlen formátum esetén a '*No file format*' felirat jelenik meg. Ezen kívül ide pötyöghetjük be a megformázandó és átírandó lemez nevét, majd ne felejtsük el megnyomomni az '**Enter**'-t.

Boot: Csakúgy mint a névnél ez a kijelző is csak a védett lemezekkel foglalkozik. Megjeleníti a boot-block nevét, ha azt képes felismerni, vagy az installáció minőségére tesz utalást.

- **Not installed:** nem installált
- **Installed:** valamilyen módon installált
- **Normal installed:** standard boot-block
- [**Unknown boot-block**]: Ismeretlen boot-block

Start: Az első négyzet a másolás kezdőcilinderét, míg a második az alsó illetve felső oldalt jelzi a nulla valamint egyes számmal.

End: A '**Start**'-hoz hasonlóan jár el a másolás végső cilinderére vonatkozóan.

Pos: A pointer pillanatnyi pozícióját jelzi a fent említett eljárás segítségével, függetlenül attól, hogy a mutató melyik rublika felett tartózkodik. A bal gombot lenyomva kijelölhetjük a másolás kezdőcilinderét, majd nyomvatartva a végcélnál engedjük fel. Igyekezzünk egy hasábon belül tartózkodni! A megfelelő sorokra mutatva a kezdő és befejező olalakat is megválaszthatjuk.

All: A megváltoztatott másolási start-end paramétereket az eredeti állapotba állítja.

FELHASZNÁLÓI ALPROGRAMOK

Examine Boot: A lemez első blokkjának tanulmányozására szolgál. Csak írásvédelemmel ellátott adathordozók tartalmát jeleníti meg, ellenkező esetben az utoljára beolvasott byte-okat tünteti fel. Amennyiben több ilyen is előfordul, akkor a kisebb meghajtószámút részesíti előnyben. A program meghívása után egy teljesen új környezetet látunk. Bal oldalon a boot-block 1024 byte-nyi adatát látjuk ASCII kódok alapján megjelenített szöveg formájában. A jobb oldalon elhelyezett másik keretben a megvizsgált részre vonatkozó megjegyzések és megállapítások olvashatóak. Egy-egy új lemez használatakor az adatok automatikusan frissülnek:

- [**Unknown Bootblock**]: Az *RC5.0* számára ismeretlen boot-block.
- **Not Installed:** Nincs installálva.
- **Normal Installed:** A *RC* által használt standard installáció.
- **Installs Disk:** A boot-block installálja a lemezt.
- **Reads Data from Disk (Start:X Length:Y):** A lemezről adatokat olvas, x kezdettől y hosszúságban.
- **Writes Data to Disk:** A lemezre adatokat ír.
- **Checks Left-mouse:** Vár a bal egérgomb lenyomására.
- **Reads Keyboard:** A billentyűzet különböző gombjaira reagál.
- **Changes Led (Filter):** Megváltoztatja a Power ledet, bekapcsolja a szűrőt.
- **Opens Guru-window:** Kinyitja a guru ablakot.
- **Survives reset:** Reset után is rezidensen a memóriában tartózkodik. Ez lehet vírus is.
- **Removes External Drives:** Kikapcsolja az extra meghajtókat.
- **Possible Sync: $4489:** A lehetséges szikront $4489-ben állapítja meg.
- **Nothing Special Found:** A program semmi különöset nem ismer fel.

View: Ezzel az opcióval a kiírt adatok megjelenési formáját határozhatjuk meg. Az alaphelyzetet jelentő karakteres forma (Asc $000-$3ff) után a hexadecimális és ASCII kódokat egyaránt bemutató négy táblázat következik (A+S $300-$3ff, A+S $200-$2ff, A+S $100-$1ff, A+S $000-$0ff). Az egy sorban elhelyezett nyolc számnak először hexadecimális kódja majd karakteres alakja következik. Végül a csak 16-os számrendszerű számokat bemutató két képernyő is helyet kapott (Hex $200-$3ff, Hex $000-$1ff).

Text: Az ide bejuttatott szöveget később megkereshetjük az adott blokkban.

Decode: Elindítja a lemez boot-jának vizsgálatát és egyben elvégzi a begépelt szöveg keresését is.

Kill: Kiadása előtt tegyük írhatóvá a kezelni kívánt lemezt. Funkciója szerint a területen található lehetséges '**startup**', vagyis indító rutint törli le. Siker esetében a '*Possible startup routine killed*', míg eredménytelen futásnál a '*No possible startup routine found*' üzenettel szembesülünk.

RattleCopy: Visszatérés a másoló programba.

BAM Editor: Az alprogramba belépve egy 1760 blokkra osztott téglalapot látunk. A képernyő tetején elhelyezett '**Drive**' keretben az aktuálisan használt meghajtó számát, a '**Block**' ablakban a pointer által takart négyzet számát (0-1759), majd a hosszú hasábban az éppen soros üzenetet helyezték el. Jobb oldalon a következő parancsok sorakoznak:

- **Read:** BAM beolvasása a kizárólag írásvédett lemezről.
- **Write:** A megtervezett BAM mentése.
- **All:** A teljes térkép foglalása.
- **Clear:** A teljes térkép felszabadítása, az első két négyzet kivételével, melyek foglaltsága kötelező.
- **Undo:** Az előző művelet előtti állapot visszaállítása.
- **RattleCopy:** Távozás a másoló programba.

A térképen minden egyes sor egy track-et jelent, s minden két sor egy-egy cilindert. Az első sor a lemez alsó oldalának első track-je, majd két sorral lejjebb az alsó oldal második track-je és így tovább. A közbenső sorokra ugyanez a módszer vonatkozik, csak azok a felső oldalhoz tartoznak (ne tévesszen meg senkit, hogy a másolóban az alsó és felső oldal pont fordítottan helyezkedik el). Egy blokk kijelölése az egér bal (sárga szín), törlése a jobb gombjával (szürke szín) történik. Csoport meghatározása, illetve a megfelelő gomb nyomvatartásával zajlik. Ezzel a szerkesztővel megmenthetünk és tovább használhatunk hibás lemezeket úgy, hogy a sérült szektorokat lefoglaljuk. Még egy dolog, ha egy track-ben akár egy blokk is foglalt, akkor az a teljes sáv használtságához vezet, sérült track esetén viszont jobb, ha mind a 11 blokkot letakarjuk.

About: Nem tartozik kifejezetten ebbe a kategóriába, de elhelyezkedése alapján most ide soroljuk. Kiválasztva a készítőkről és forgalmazókról kapunk információt.

Install: A file formátumú lemezre betöltést alkalmas boot-block-ot másol.

Relabel: A '**Name**' rovatba begépelt karaktersorra nevezi át az aktuális lemezt. Az '**Install**' opciónál és itt is vigyázzunk arra, hogy a lemez ne legyen írásvédett, mert a program hibaüzenetet nem ad!

● *JEAN*

SUPER DUPER V2.01 *(Amiga)*

Ez a rendszerbarát program Amigán az eleddig kiadott leggyorsabb lemezmásoló software. Egy lemez ellenőrzött duplikálásához kevesebb mint 100 másodpercere, ellenőrzés nélkül csupán 69 másodpercre van szüksége. Egy DD-s lemez ram-ba olvasása 36, biztosított írása mindössze 67, valamint ellenőrzés nélküli kiírása szintén csak 36 másodpercet vesz igénybe. Egy újabb meghajtó használata a '**verify**' eljárást alkalmazó másolást 34 szekundummal növeli, viszont ellenőrzés nélkül nem befolyásolja a műveletre fordított időt!! Így négy másolat elkészítése akár 38 másodperc alatt is megtörténhet! Természetesen ezek az adatok változhatnak a beállított opciók, a lemezminőség, és egyebek függvényében.

A ***Super Duper*** különösen precíz az ellenőrzés területén, s egyben egyes hibák korrekciójára is vállalkozik. A rendszerbarát és multitask tulajdonsága következtében előfordulhat, hogy valamely párhuzamosan futó software a memória változtatásával próbálkozik. Ilyenkor a program figyelmeztet és megvédi az általa kialakított puffert, így az ilyen másolat legalább olyan biztonságos, mint a lemezről lemezre kopi. A helytakarékosság okán bevont memóriasűrítő eljárás hatása az írási sebességet csak némileg befolyásolja. Emellett a program a CPU idejét minimális mértékben foglalja, így a multitask-os lehetőségeket maximálisan támogatja.

A software menük hiányában teljes egészében ikonvezérelt. Minden elérhető az egér illetve a billentyűzet segítségével. A parancsokat és mutatókat fajtájuktól függően aktivizálhatjuk, vagy átírhatjuk a bal gomb lenyomásával valamint a megfelelő aláhúzott billentyű alkalmazásával. A bal felső sarokban látható kapcsolóval, vagy a '**Q**' illetve '**Esc**' billentyűkkel kiléphetünk a programból. Az '**Amiga**' és '**0**', '**1**', '**2**', '**3**'-as gombok kombinációjával ki/be kapcsolhatjuk a forrás meghajtókat. Ugyanez vonatkozik a célegységekre is, az említett számok és a '**Shift**' közös használatával.

A képernyőn három típusú keretet láthatunk. A süllyesztett fajtában információk jelennek meg a másolással kapcsolatban, ide adatokat nem juttathatunk be. Az egyszínű ablakokban látható szövegeket illetve számokat a felhasználó az adott szabályoknak megfelelően megváltozatathatja, míg a kiemelt ikonok ki/be kapcsolhatóak. A háttér színét használó opciós illetve funkciós ikonok passzív és az ettől eltérő színezett ablakok aktív állapotban vannak. A pepita mintára satírozott ablakokat nem használhatjuk. Előfordulhat, hogy ez a program futása közben változik (pl. másolás közben nem formattálhatunk).

MUNKAIKONOK

A munkaikonok irányítják a lemezmásolást és egyéb melléktevékenységeket (pl. ellenőrzés, formázás).

Stop: Bármilyen folyamatot leállít. Amennyiben sikerül a procedúrát még abban az időben megfékeznünk, amikor a munka állását jelző keretben még nem látható bejegyzés, akkor a céllemezeken sem tapasztalható elváltozás. Ha másolás közben alkalmazzuk, azonnal üríti a memóriapuffer tartalmát.

Go: Elindítja a kijelölt folyamatot, attól függetlenül, hogy az lemezről lemezre másolás, pufferből lemezre írás, vagy éppen formázás.

Read: Csak egy puffer előzetes megjelölése után kezelhető, amelyet a forrásról beolvasott memória tárolására használ.

Check: Egy olyan olvasó eljárást indít el, amelyet nem követ a memória tárolása, tehát puffer kiválasztást nem igényel. Ellenőrzi a lemezen lejegyzett adatok olvashatóságát. A track-es beolvasás hiányosságait kiválóan ellenőrzi, de nem képes kimutatni a '**Dos Checksum**' hibákat.

Format: A célpontként előre kijelölt háttértárolók lemezeit formázza.

ARexx: Megnyit egy '**requester**' ablakot, ahol egy **ARexx** makrót hajthatunk végre. Ez nem más, mint a program külső irányítására alkalmas belső, makrókra épülő nyelv.

AZ OPCIÓS IKONOK

Verify: Ki/be kapcsolja az ellenőrzés funkcióját. Az opció vonatkozik a lemezre írás minden változatára (formázás, másolás). Ugyan növeli a folyamat sebességét, használata bizonytalan minőségű lemezek esetén nem javasolt.

Date: Az aktuális dátumra írja át az adathordozó formázásának időpontját. Ennek akkor van jelentősége, amikor a két másolatot egyszerre használjuk Így gépünk különbséget tud tenni a változatok közt, és az Amiga Dos hibájából adódó rendszerfagyás elkerülhető. Nem Dos formátumú lemezek esetében elméletileg nem működik, de nem árt az előzetes hatástalanítás.

Incname: Ennek a lehetőségnek nagy számú lemez formázásakor vehetjük hasznát. Kiválasztva, a '**Format**' parancs kiadása után a program beolvassa a '**Label**' ablak tartalmát, majd az abban előforduló számot minden formázáskor eggyel növeli (tehát a begépelt névben legalább egy számnak szerepelnie kell pl. **Cov.000**). Amennyiben több egymástól elválasztott számot talál, akkor az utolsó sorozatot tekinti aktuálisnak. Természetesen minél többjegyű a szám annál több eltérő változat hozható létre. Figyelem, az első műveletnél a szám már eggyel növekszik, tehát ha nullát írtunk be, akkor a lemezen már egy szerepel. Amennyiben ragaszkodunk a név utáni nullához a 99...9 valamely változatát gépeljük be.

FFS: A **2.0**-ás rendszertől felfelé elterjedt ***Fast File System*** alapú formázást teszi lehetővé, a megszokott ***Old File System***-mel szemben. A másolás továbbra sem engedélyezett. A meghatározásból következik, hogy ezt a formátumot **1.2/1.3**-as gépek nem támogatják.

Talk: Bekapcsolva, a folyamatokat angol vokális üzenettel kíséri. A funkció működéséhez a '**l:Speak-Handler**', a '**devs:narrator.device**' és '**libs:translator.library**' használata szükséges.

Auto: Az automatikus művelet indítását teszi lehetővé. Érzékeli a behelyezett illetve eltávolított adathordozókat. Lemezről lemezre másoláskor a forrás és a cél, formázás választásakor a céllemez, míg pufferes kopírozáskor a forrás kivételét követő új lemez berakása után indítja a további műveleteket. Figyelem, utóbbi esetben a véletlen adatveszteség elkerülése érdekében minden lehetséges lemezt írásvédelemmel lássunk el!

Buffer: Ez a kapcsoló a memóriát mint puffert jelöli meg, amely nagymennyiségű másolat készítésekor, illetve csupán belső lemezegységgel rendelkező konfigurációknál kap igazi értelmet. Minden olvasáskor a lemez, vagy egy részének tartalma itt raktározódik illetve helyszűke esetében tömörítő eljárásokon megy keresztül. Egy megás, vagy kevesebb memóriával rendelkező gépek tulajdonosai ilyen művelet előtt minden lehetséges párhuzamosan futó programot számoljanak fel. Amennyiben a terület így sem elegendő, akkor a másolás művelete akár több forduló formájában zajlik. Továbbá érdemes megjegyezni, hogy a pufferben tárolt adathalmaz részeiről a program pontosan nyilvántartja, hogy beolvasás során melyik cilinderről érkeztek. Ilyen módon később a **start/end** opciók átírásával egy lemez tetszőleges részét is újraírhatjuk. Fordított esetben, ha egy lemez beolvasott részéről egy másikra szeretnénk másolni, akkor attól függően, hogy a forrásterület és a célterület tartalmaz közös részt két lehetőség állhat elő. Üres közös halmaz esetén hibaüzenetet kapunk (pl. az 50-59-ig beolvasott területet 10-49-ig szerettük volna elhelyezni), ellenkező esetben csak azok a cilinderek íródnak ki, amelyek a közös halmaz tagjai (pl. az 50-59-ig terjedő részt 10-55-ig szeretnénk írni, ekkor csak az 50-55-ig számozott cilinderek íródnak felül).

HDBuf: Az előbb tárgyaltakhoz hasonlóan működik, azzal a különbséggel, hogy a ram helyett a merevlemezes meghajtón (**hard disk**) egy kijelölt IFF formátumú file-ban helyezi el az adathordozóról beolvasott jeleket. Jó harddisk esetén nem feltűnően, de az olvasás procedúrája kicsit lelassul. A módszer használatával egyébként lemezeket egy file formájába tömöríthetünk.

A **HD** és **VD puffer** használata telített memória esetében ajánlott. Erre a két eljárásra nem igaz a cilinderek rugalmas nyilvántartási metódusa, mint azt a ram puffernél ismertettük. Amennyiben olvasás után megváltoztatjuk a **start/end** paramétereket, a program a megváltozott körülményeket figyelmen kívül hagyva az új kezdőpozíciótól számítva indítja be a másolást. Ezzel a lehetőséggel a lemezen adatokat mozgathatunk.

VDBuf: Ugyanaz az ábra csak ram helyett egy fizikai háttértárat határoz meg. A kiválasztott eszköznek a '**trackdisk.device**' analógiájára kell működnie, tehát a program számára engedélyeznie kell az adatok tárolását.

VDName: A Virtuális lemezként használt eszköz neve adható meg, amennyiben a másolás '*Virtual Disk Buffer*' üzemmódban van. Fontos megjegyeznünk, hogy ez nem egy Dos eszköz meghatározása, mint pl. **RAD:** reset védett ramdisk (helyesen '**ramdrive.device**' formában adható meg), **FMS:** virtuális floppy a merevlemezen (exec név: '**fmsdisk.device**') és **VD0:** stb.: más resetvédett szektor orientált ram drive-ok.

VDUnit#: Itt adható meg az említett eszköz száma.

Label: A megformázandó lemez nevét adhatjuk itt meg.

Retry#: Megadható az olvasási/írási hibák kijavítására tett kísérletek száma 0-tól 99-ig.

Start Cylinder: A másolás első cilinderének azonosító számát határozhatjuk meg 0-tól 79-ig.

End Cylinder: Az utolsó cilinder száma szintén 0-tól 79-ig. Amennyiben bármely érték értelmezhetetlen (pl. a kezdőcilinder nagyobb sorszámú, mint az utolsó), akkor a '*Track range not valid*' üzenetet kapjuk.

LEMEZIKONOK

A lemezikonok segítségével meghatározhatjuk az elkövetkező feladatok elvégzéséhez használt egységeket (**format, check, read, copy**). Figyeljünk arra, hogy értelmes munkakörnyezetet alakítsunk ki, például pufferes másolásnál nem használhatunk egy drive-ot forrásnak és célpontnak egyaránt.

A MÁSOLÁS FOLYAMATA

A forrás és céldrive-ok ikonjai között látható hasábban az éppen aktuális folyamat kimenetelét szemlélhetjük. Itt láthatjuk, hogy a másolás, formázás illetve ellenőrzés hol tart, valamint jelzéseket kapunk az esetleges hibákról is.

Amennyiben legalább két meghajtóval rendelkezünk, válasszunk ki egy forrást és egy azzal nem megegyező célpontot is, majd használjuk a '**Go**' parancsot. Egy idő után a másolás befejeztét két csippanás és a képernyő felvillanása jelzi. Egy háttértároló esetén válasszuk azt forrásnak és célpontnak is, majd jelöljük ki a megfelelő puffert és clickeljünk a '**Read**' funkcióra. Az olvasás végen helyezzük be a felülirandó lemezt írásvédelem nélkül majd használjuk a '**Go**' utasítást. Kis puffer esetében esetleg többszöri lemezcserére van szükség, eppen ezért és a biztonság kedvéért a forrást mindig írásvédelemmel lássuk el.

A software DD-s és HD-s lemezeket egyaránt kezel, csak arra kell odafigyelnünk, hogy a forrásként és célpontként megjelölt drive-ban azonos típusú adathordozók legyenek.

Az adott művelet elkezdésekor a jobb oldalon elhelyezett információs ablakban megjelenik a forrásként használt lemez neve, egyelőre '<**UNKNOWN**>', azaz ismeretlennek megjelölve. A negyvenedik cilinder elérésekor, mikor a folyamatot jelző hasáb középen tart, Dos-os lemez esetén egy névre, vagy track-töltős anyag olvasásakor üres mezőre vált. Ha bármely oknál fogva a név nem olvasható (olvasási hiba, hibás formátum), akkor a '<**BAD NAME**>' üznettel találkozunk. Ebben az esetben ajánlatos a '**Date**' mutató kikapcsolása az esetleges hibás másolás elkerülése érdekében. A megjelenő nevek nem tőnnek el, hanem újabbak érkezésekor az ablakban felfelé scrolloznak. Sok lemez másolásakor ennek nagy jelentősége van.

Amennyiben a program rossz track-kel találkozik, azt megpróbálja beolvasni a '**Retry#**' pontban megadottak alapján. Ha ez nem sikerül, akkor a kijelző hasábon az incidens helyén egy háttérszínű pont jelenik meg, s az adott meghajtó hibakijelzője egy egységgel növekszik. Miközben a program a sérült sáv beolvasásán fáradozik a művelet nem állítható le, azért jól gondoljuk meg mielőtt a próbák számát 99-re állítjuk.

A másolás, olvasás, írás és formázás mind különböző színekkel jelenik meg a folyamatot mutató hasábban, így nem fordulhat elő, hogy boldogan formázzuk féltett rendszerlemezeinket.

Rtry:Err: Minden egyes lemezegység ikonja alatt egy alapállapotban két nullát tartalmazó keret kapott helyet. Az első szám az adott lemezen elvégzett javítási kísérletek összesített számát jelzi (Ha 4 próbálkozást engedélyeztünk, akkor se döbbenjünk meg a 16-os szám láttán. A számláló új track olvasásakor/írásakor nem nullázódik). A második érték a javítási törekvések ellenére megmaradó hibák számát mutatja meg.

Elapsed: Az aktuális művelet elindítása óta eltelt időt jelzi másodpercben. A program a rendszer viszonylag nagypontosságú belső óráját használja.

Cpy#: Az aktuális pufferből kiírt hibamentes másolatok számát adja meg. A mutató használatához egy puffer előzetes kijelölésére van szükség. Megjegyzendő, hogy csak teljes másolatok (0-79 cilinder) sikeres végrehajtásakor növekszik, ezzel lehetővé téve a lemez utólagos részleges korrektúráját. Több részletű másolásnál természetsen csak az utolsó fázis végén emelkedik az ablakban látható szám.

Végezetül a program használatát minden intenzíven másolgató, vagy esetleg merevlemezzel rendelkező felhasználónak melegen ajánljuk. A ***SD*** multitask-os megoldása miatt a párhuzamosan zajló programok, a felhasználás széles körét biztosítják. Emellett a kis remekmű szabadon terjeszthető, tehát minden igényes lemezdobozban ott a helye.

• *JEAN*

NORTON COMMANDER 4.0 *(PC)*

Régóta vártuk, s most végre itt van... kezdhetnénk a mondanivalónkat, de ez már egy eléggé elcsépelt (gy.k. avas) duma, így inkább csak annyit mondunk: megjött, tetszik. Ez azonban meglehetősen kevés információt hordoz, ezért talán érdemes lenne bővebben kifejteni. Mármint a '*tetszik*'-et.

A programcsomag fő újdonságai: egy csomó új viewer, valamint a lényeg, a tömörített file-ok kezelése (no azért nem kell annyira örülni, nem lehet a tömörített file-okat elindítani, de ezt gondoljuk gondolta az a gondolkodó, szóval a PC témában valamelyest haladónak számítók erre eleve nem gondoltak. Azért ne felejtsük el az editort sem, amit kicsit megújítottak, tuningoltak, de még mindig nem nagyon nevezhető szövegszerkesztőnek. Főleg a 64K-s szövegméret-korlátozás idegesítő.

Akkor talán nézzük bővebben a program kínálta új lehetőségeket.

A különöző másoló, törlő, csomagoló stb. eljárások paneljén megjelent egy **Include Subdirectories** kapcsoló. Ha ezt engedélyezzük, akkor az aktuális könyvtár alkönyvtárain is elvégzi az adott műveleteket. (Ha csak néhányat jelölünk ki, akkor csak azokon.)

- **View:** A program általában felismeri, milyen viewer kell az adott szövegfile-hoz, de ezt mi is tudjuk változtatni '**F7**'-tel, mint régen. Viszont előrehaladás, hogy a képeket is '**F3**'-mal nézhetjük meg a **BITMAP.EXE** program felhasználásával (ezt hívja be az ***NC***, de csak néhány elterjedt grafikus formátumot ismer fel). Van továbbá néhány képkonverter is mellékelve.

- **Tömörített file-ok:** Ezekbe is normál '**ENTER**'-rel bele lehet lépni (úgy kezeli őket az ***NC***, mintha directory-k volnának. Sajnos egyszerre csak egybe lehet belelépni, tehát csak az egyik panelon lehet tömörített file. Bár az már túlzás lenne, ha pl ZIP-ből ARJ-be tudnánk másolni, de mi el tudnánk képzelni... (**Álmodik a nyomor — CoVboy**)
- A másolás egyszerű, s nagyszerű a tömörített állományból is. Ez itt azt jelenti, hogy kicsomagolja a másolandó file-okat a megadott directory-ba ('**F5**'). Természetesen itt is lehet kijelölni.
- Be is csomagolhatunk megadott file-okat az '**ALT/F5**'-tel. Az összes csomagolási műveletnél meg kell adni, a tömörítő programot (előre belerakták az ***ARJ***-t, ***PKZIP***-et, ***PKXARC***-ot, stb. ezeknek **Path**-ban kell lenniük)
- A törlés is a már megszokott módon ('**F8**') történik.
- Természetesen egy már önálló csomagolt file-ba is bemásolhatunk normál file-t, de ez egyidejűleg tömörítéssel is jár. Sajnos ez a tömörítgetős nyavalya nagyon lassú még wincsin is. Viszont nincs más megoldás.

AZ EDITOR

A beépített editoron sokat csiszoltak, de a legfőbb hibáját — csak 64 Kbyte méretet meg nem haladó file-okat szerkeszthetünk — meghagyták. Természetesen itt is megadhatjuk, hogy nem a beépítettet kívánjuk használni, hanem egy általunk meghatározott jobb editort. Csak a funkcióbillentyűk választéka bővült, de már az összes legfontosabb szövegszerkesztési funkciót tudja.

A funkcióbillentyűk kiosztása:

Normál (csak simán lenyomva az Fx gombot):
'**F1**' — **Help** angolul (a magyar még mindig nem világnyelv);
'**F2**' — **Save**
'**F3**' — **Mark**: szövegrész kijelölése. Először nyomjunk '**F3**'-at, majd a kurzorgombokkal jelöljük ki a kívánt szövegrészt, és újra '**F3**'.
'**F4**' — **Replace**: szó vagy kifejezés cseréje a kijelölt részben, vagy az egész szövegben;
'**F5**' — **Copy**: kijelölt szövegrész másolása az aktuális kurzorpozíciótól;
'**F6**' — **Move**: ugyanaz mint a **Copy**, csak mozgatja a szöveget (eredeti eltűnik);
'**F7**' — **Search**: keresés a dokumentumban;
'**F8**' — **Delete**: kijelölt szöveg törlése;
'**F9**' — **Print**: nyomtatás;
'**F10**' — **Quit**: kilépés a szerkesztőből;

ALT-billentyűvel:
'**F1**' — **Windows karakterkészlet használata**. No nem kell megőrülni, nem megy át a proggy ***WinWord***-be, csak éppen ha *Windows*-os szövegeket olvasunk, akkor az ékezeteket, s egyéb speciális karaktereket szépen kifelejti a szövegből. Ezzel a funkcióval megtaníthatjuk rá, de sajna pl. az ő betűt (és még néhány másikat) így is csak pontnak jelez ki. Nem értjük továbbá, hogy a **Viewer**-be miért nem tették bele ezt a funkciót. Nekünk csak az ***NC*** könyvtárában akart működni, mert különben nem találta meg a **.SET** file-ját.
'**F2**' — **Dos**. Visszakapcsolás az előbbi módból;
'**F3**' — **Date**: az aktuális dátumot szúrja be a szövegbe;
'**F4**' — **Replace Again**. Csere újra;
'**F5**' — **Insert**;
'**F6**' — **Count**: megszámolja a dokumentumban a szavakat, sorokat;
'**F7**' — **Search Again**. Keresés újra;
'**F8**' — **Goto**: adott sorra ugrás;
'**F9**' — **Backup be/ki**. Az eredeti file-t elmentse-e **.BAK** kiterjesztéssel;
'**F10**' — **Append** (passz);

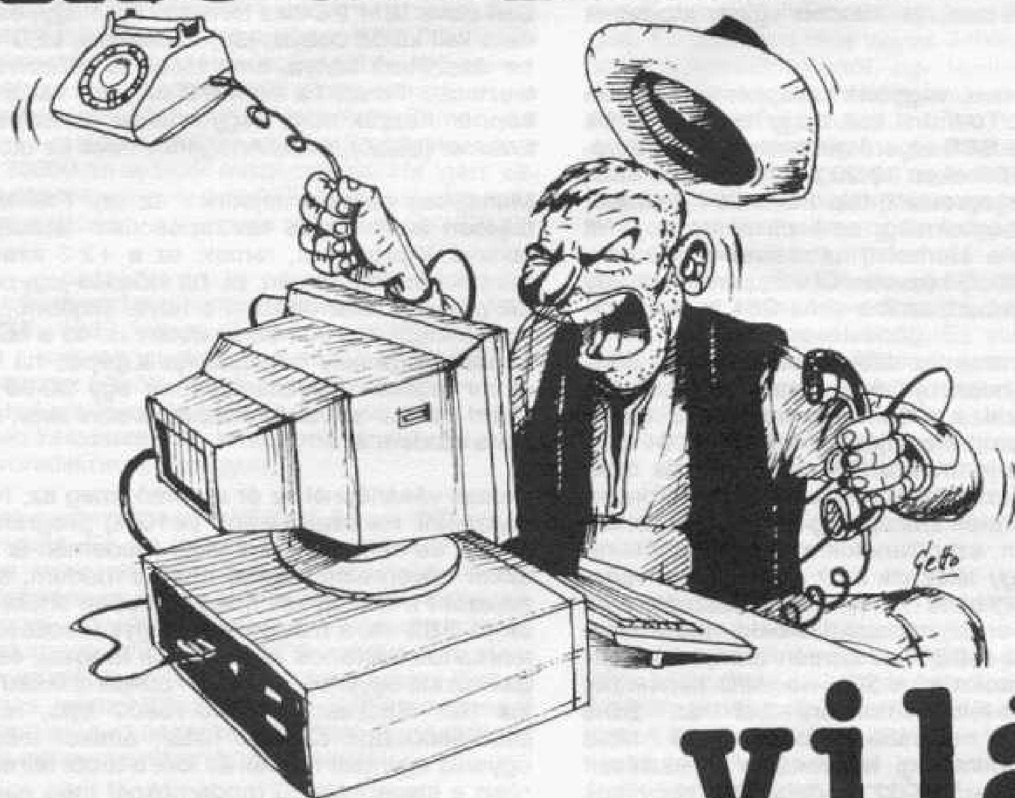
Egyéb újítások, változások:

- Megás méret — (hihi)
- A directory rendezés módja a funkcióbillentyűkről is beállítható ('**CTRL + F3-F6**');
- Új beépített BBS kezelő;
- Copy-nál XCOPY/S módjára áttehetjük az aldirectory-kat is.

Mindent összevetve ***Norton***-ék ismét jó munkát végeztek. Azonban vannak még elvárások, kívánságok, de hát ez azt gondoljuk örökké így lesz.

● *DoT*

A modemek világa



Nagy fába vágtuk anno a fejszénket, amikor elhatároztuk, írunk egy igazán c00l cikket a modemekről. Bár jelen sorok írója szakmabeli (vill. mérnök-hallgató), és már 4 éve (az enyhe kifejezés), hogy aktívan — tekintve telefonszámláját :() — modemezik, a cikk mégis kínos lassúsággal készült, updateolódott, rengetegszer átíratott, meghúzatott stb..., **(november közepére azért elkészült — a szerk.)** Kösz mindenkinek, aki a különféle 'bétatesztes' (ámbár eme végleges verziónál lényegesen gyengébb) cikk-kezdeményekhez hozzászólt, akár flame-jelleggel (na, ilyen nem volt [:)]), akár segítő szándékkal (viszont ilyen rengeteg volt, most is megathanx az egész magyar Fido-törzsgárdának!)! Ugyanakkor sarkallt bennünket az a tény, hogy egyrészt nagyon nagy a szükség manapság az ilyen infókra, amik közelebb visznek egy tiszta szívvel áhított kulturálisan egységes világhoz, barátságokat kreálnak a Fido-n (vagy flame-eket :)), a file-átvitelt sokkal-sokkal egyszerűbbé teszik stb... No meg hozzá kell tenni, hogy manapság a CD-ROM (CD-32 stb...) mellett a slágercikk a modem. Azután a jelen sorok íróját ért minden második megpróbáltatás (értsd: segélykérő telefon) is modemtémával volt kapcsolatos, és mivel szereti, ha nyugton hagyják, elhatározta, hogy enged a nyomásnak, és minden tudását papírra veti. Természetesen sok dolog kimaradt, ilyen az ***Internet***-téma, ami egyszerűen fantasztikus lehetőségeket ad, még a standard modemezéshez képest is (valóban világméretű levelezés, filetranszfer percek alatt szinte ingyen és hatalmas sebességgel), de amit jelenleg a világ minden táján csak a szellemi elit használhat, illetve vagy az, akinek futja az X25 hálózatra való rácsatlakozásra és a kilobyte-onkénti kb. 1 Ft fizetésére... Tehát az ilyen témák elmennek egy egyetemi lapban vagy jegyzetben, a CoV-ban már nem. Hasonlóan kicsit megvágtuk az elit **BBS**-ek tárgyalását, hisz az a modemes scene csupán 0.5-1%-át, mint aktív elitet, érinti. Így is, mindent megpróbáltunk, hogy a népeket megismertessük a modemezés technikai/emberi fortélyaival...

De: hogy egyáltalán mi is ez a **MODEM**? Nos, ez a telefonhálózat (gyengébbek kedvéért: fali telefoncsatlakozó) és a számítógép közé kapcsolható szerkezet, amely viszonylag alacsony sebességű, de még — bizonyos alapfeltételek teljesülése esetén — elfogadható biztonságú kapcsolatot biztosít két, ilyen eszközzel felszerelt gép között. Ez a kapcsolat az égvilágon mindenféle tíusú lehet: lehet egy sima *chat* (bár sok értelme nincs, hisz az élőszó vagy a *ZyRion* sokkal gyorsabb, lásd *Murphy számítógépes törvényeit*), vagy file-átvitel (vagyis amikor programokat töltünk át egyik gépből a másikba). Persze idetartozik a ***Falcon 3.0***, a ***Battle Chess 4000*** stb... modemes párosjáték-lehetősége is, vagyis amikor a két gép között a játék felügyeli a modemkapcsolatot, és a játék pillanatnyi történéseiről a túloldali gépet állandóan tájékoztatja.

Természetesen, hála a sok, 'mezei' hívónak, kialakultak az automatikus, emberi felügyelet nélkül is elüzemelő, nagykapacitású **BBS**-ek, amik kimondottan programok tárolására és átküldésére szakosodtak. Ezeket hívják **BBS**-nek. Ebből már most látszik, hogy a *modemek* használatának alapvetően kétféle módja van:

1. vagy **BBS**-t hívunk;
2. vagy *egyenrangú* kapcsolatot létesítünk egy másik modemes, NEM spéci **BBS**-software-t használó géppel (vagyis amikor előzetesen szóban, azaz *voice*-ban, megbeszéljük a túloldallal, hogy fel fogjuk hívni, hogy áttöltse a legújabb demo packot stb, és ezért légyszi indítsa el a gépét, és állítsa be úgy a modemjét, hogy AZ vegye fel a kagylót, ha újra hívjuk, immáron modemmel).

Mindkettő esetet *részletesen* kivesézzük a továbbiakban.

Persze, azt nem tagadhatjuk le, hogy az is motivált bennünket, hogy egy régesrégi ***Powermonger***-leírás miatt rengetegen zaklattak, hogy '*Nicsak! Műszakilag itt tartotok? Lamerhe-*

gyek!' (Ui. a mondat így szólt: *'SEND MESSAGE: ... A lehető legkülönfélébb sértéseket próbáltuk a konkurencia fejéhez vágni, de a fülük botját sem mozgatták...'*) Megoldás? Bizony ez csak hús-vér modem-ellenfélnek jó f*ck-küldésre... (Csak-úgy, mint a ***RETALIATOR***-ban, és minden egyéb modemet kezelő játékban...)

Először is, **milyen modemet vegyünk**? Alapkérdés: milyen géphez akarjuk használni. Tudnunk kell, hogy ha **NEM PC**-nk van, ezeket az átlag hazai **BBS**-ek erősen hanyagolják. Kivételt jelent a **C64**: a jobb **BBS**-eken 10-20 MByte-számra található a *Miha Peternel* (Megagreetz!!)-féle PC-s *C64 Emulátor* alá konvertált játék&demó&diskmag, amit pl. some guyz of *TSI*, or *Marko Makela* (Yo Marko!!!) utizzaival (c642c64s, c64uti*, ZipDisk, X1541 etc...) közvetlenül visszaírhatunk egy 1541-esre, olyan formátumban, amit a sima C64 is el tud olvasni.
Ez a C64-esek számára hatalmas szerencse, mivel így pillanatok alatt megjelenik minden új C64-es ware az eredetileg PC-s **BBS**-eken, és ezzel a C64 fénykorát idéző gyors support és programdömping árasztja el a szegény C64 tulajokat is. Pl. jelen sorok írója, mint a C64-es demók és disk-mag-ek nagy szerelmese, már 9-10 MByte-nyi progyt konvertált **(mind public domain!)**, és ami új mag-et, vagy demót beharangoznak az Interneten, azt pillanatok alatt áthozza PC-re! Itt említem még meg, hogy léteznek *MID —> SID* konverterek, ami szabványos 8 (16) bites midi mintákat használó midi file-okat konvertál a C64-en lejátszható file-okká. Így a C64-esek számára a zenei PC-s **BBS**-ek szintén aranybányát jelentenek! (PC-s zenebarátoknak: a *SID —> MID* konverziót alapban tudja a *Miha*-féle emulátor, bár az **SB**-s hangminőség csapnivaló. Javában folynak 16 bites hangmintákat használó, minőségi konverterek fejlesztései! Addig is, *GUS&Waveblaster&MT-32* c0ders, ne hagyjátok *Mihát* élni, míg nem ír normális midi supportot!)

Az **Amiga-BBS**-ek is terjedőben vannak újabban: a két régi motoros, az **AGAInn** és az **Amiga Dreamland** mellé felsorakozóban van a **Lifeforce** (Yo Grin!), a **Damage Inc** (Yo Richie!) és a **Dune II** (Yo TSC&CAT!). Az **Atari** továbbra is a scene mostohagyermeke hazánkban, a **C64** pedig, mint már említettem, reneszánszát éli a **PC**-s **BBS**-eken.

Ha nem 'szabványos' (**C64, Amiga** vagy **PC**) a gépünk, vagy már semmi új program nem jelenik mg rá, azért egy **BBS**-t még így is élvezhetünk, hisz levelezhetünk, képeket tölthetünk le stb... A **C128** userek pl. értékelni fogják gépük **PCX**-megjelenítési képességeit (lásd: *SG C Tools 1.4* from *Steve Goldsmith, 1993*: 640*480-ban is képes **PCX**-et kirajzolni!), a **SUN, IBM nagygép** etc... userei hasonlóképpen lelkesednek majd a képekért (mellesleg, mivel a cikkíró idejének jó részét **UNIX** és **CMS** alatt tölti, megismerkedett egy C64-emulátorral, amely *x64* névre hallgat. Minden 6502 utasítást (a BCD aritmetika kivételével) emulál, de a VIC bárminemű raszter-megszakítását képtelen lekezelni, és pokoli lassú. Egy DEC 3100-at 'degradáltam le' C64-gyé, és ami azt illeti, sikerült le is fagyasztanom :). Így C64-es programokkal hiába csenünk el jó nagy processzoridőket a főproc(ok)tól, mit sem lehet kezdeni nagygépen.. Ekkor viszont levelezni még jó lehet (mégis ez az egyik legszebb dolog a **BBS**-ezésben).

Amigához, **Atari**hoz közvetlenül csatolható bármilyen *külső* **PC**-s modem. **C64**-nél természetesen más a helyzet (lásd a szabványon kívüli portjait és a limitált kommunikációs sebességét). A portproblémán még segíthatnénk egy szabvány *RS-232C* átalakítóval, de a portsebességgel már gondok vannak, mivel a **C64**-ben még tisztán software-es a portkezelés, nincs még benne portillesztő, UART-hoz hasonlatos chip. Az 1 MHz-es proci pedig képtelen 2400 baudnál gyorsabban kezelni a portot. Így az ember örülhet, ha a Commodore *1670*-es modem (listaára manapság *24,95$, Tenex*) 1200 bauddal elkommunikál és ráadásul *Hayes*-kompatibilis (ugyanis 64-hez fejlesztettek egy halom shitware modemet, pl. a 6480/6420 típusút, ami **NEM Hayes-komp**.!)

Tehát tudnunk kell, hogy a manapság árult modemeket általában eleve **IBM PC**-hez tervezik, így nagy, és olcsóbb — hisz nem kell külön doboz, táp, kábelezés, LED-ek — részük **PC**-be illeszthető kártya, amit hiába is próbálnánk **A500**-hoz illeszteni... Tehát, ha nem **PC**-nk van, vásárlás előtt mindenképpen nézzük meg, hogy *Internal* (belső)-e a modem, vagy *External* (külső), mivel Amigához csak ez utóbbi lesz jó.

Manapság nagyon terjednek az ún. **Fax-Modem*ek***, amivel teljesen szabványos fax-kapcsolatot létesíthetünk egy igazi faxszal. Kipróbáltuk, remek: ez a +2-3 ezer pénznyi ráadás mindenképpen megéri, pl. ha előadás-jegyzetek oldalait akarjuk pillantok alatt letölteni a haver faxjából... Ha ráadásul veszünk mellé egy A/4-es *scannert* is, és a faxmodem auto-bekapcsolós (amely bekapcsolja a gépet, ha faxhívás érkezik), akkor teljesen helyettesíthetünk egy 30-50 ezer Ft-os igazi faxot! Persze ha valaki csak **BBS**-ezni akar, annak tökéletes a sima modem is.

Persze vásárlásnál az ár a döntő, meg az, hogy mire akarjuk használni. Ha csak kisebb (<100k) programokat akarunk letölteni, és néha levelezni vagy modemen át játszani akarunk, akkor bőven elég a 2400 bps-es modem, ami újabban csak párezer Ft. Itt meg kell mindenképpen említeni, hogy a *Sysop*-ok (A **BBS**-ek, a már említett nagykapacitású, közhasználatra fenntartott telefonos adatbázisok főnökei, élet-halál urai), forgalmukkal egyenes arányban utálják a lassú modemmel hívókat (*elit* **BBS**-eknél *14400-16800* bps, *normál* **BBS**-eknél *2400-9600* bps az alsó határ, amikor még nem szólnak), ugyanis egyrészt rabolja az időt a többi felhasználó elől, másrészt a kissebességű modemeknél még nem általános hibakezelés hiánya sokszor bajt csinál, pl. szeméttel telenyomja a ***Fido***-levelezést, extrém esetben kiakasztja a rendszert stb... A ***Fido***-**BBS**-ek jó részéről ki vannak tiltva a **NEM MNP-vel** hívó userek! Ennek ellenére a filléres modemek nagyon hasznos cuccok, az árukat mindenképpen megérik. Gyerekek, minden **PC**-be kerüljön modem! Azt az 5 ezer Ft-ot igazán kibírjátok!

Vannak a közepes árkategóriában (30-40 ezer Ft) már egész használható modemek. Sajnos ezeket nem ajánlhatjuk, egyetlen **BEST BUY**-t sem sikerült felfedezni közöttük, általában eléggé megbízhatatlan jószágok. Ilyen modem pl. a *BEST 14400*, amelynek csak az új EPROM-os változatai használhatóak. Valamivel jobbak a *Supra* és a *GVC* modemek. Az utóbbi időben egy halom 14400-as ún. 'export'-faxmodem került a piacra, pofátlanul alacsony áron (17 ezer + ÁFA). Nekem volt ilyen, és egy szóval jellemezve: *csapnivaló*. Aki nem otthonra vesz modemet, az nehogy megvegye, mert napközben a túlterhelt vonalak miatt szinte képtelenség megbízható kapcsolatot létesíteni (*nesze neked vállalat-pénzén-telefonálás!*); amikor pedig végre használható a modem (nem bontja a vonalat percenként), az este 22 és 3 óra között van. Ekkor is inkább csak városon belül használjuk! Különösen rossz viszonyok esetén még éjjel is inkább kapcsoljuk le kisebb sebességre a kommunikációs programot (pl. 4800 bps-re, *Options/Communications/'***Alt-4**'), ilyen kis sebességen általában már megbízható a kapcsolat. Természetesen az előbb elmondottak szinte minden olcsó modemre vonatkoznak — hiába, a minőséget meg kell fizetni- és ez most kivételesen nem lame sznobizmus.

Ha **BBS**-t akarunk nyitni, akkor válasszunk *HST DS*-t vagy *ZyXEL*-t; manapság ezek a king modemek ebben a gyors kategóriában. Ezek a modemek rendkívül megbízhatóak, és *14400, 16800*, illetve ZyXEL-nél *19200* bps-sel mennek. A *HST DS* mérföldekkel jobb, ugyanis sokkal kevésbé zavarérzékeny, és a *28800* bps-es update-et is piszok olcsón (kb. 10 ezer Ft) ígéri a márkaszerviz; a ZyXEL ára viszont feleannyi, bár a hibatűrése rosszabb és a majdani update is 30 ezer Ft körül lesz (EPROM-update-ek és némi plusz hardware). Az

USR DS modemek ma még csak a max. 16800 sebességet tudják, de végre hamarosan kiadják a 28800 bps-es változatát is (amiről egy neves modemszakértő, *Antforce/Shame Redesign* azt nyilatkozta, hogy a közismerten jó amcsi telefonvonalak jó, ha 30-40%-án képesek csak elduruzsolni. Szóval, nem túl biztató hírek.). A legtöbb külhoni **BBS** *DS*-t használ, hisz az a legmegbízhatóbb (és a legdrágább: 105 ezer + ÁFA, bár Amerikában már állítólag 700$ alatt vannak), míg a magyar viszonylatban inkább a ZyXEL terjedt el. Sajnos, azt nem tudjuk, hogy a majdani (28800-as) ZyXEL képes lesz-e kommunikálni a 28800-as új USR modemekkel. Ha igen, akkor a hazai vásárlóknak inkább a ZyXEL-t ajánljuk, ha meg valakit annyira felvet a pénz, az vegyen majd inkább *USR DS VFAST 28800*-at...

Itt szeretnék egy cikket említeni, amire **Crown/GSH** hívta fel a figyelmünket (***BYTE, 1993 július***). Ez a cikk eléggé letolta a USR DS-t, azzal a szöveggel, hogy ez volt a leglassabb a 16800-24100 modemek között. Akit érdekelnek a cikk konklúziói, annak egy kis kedvcsináló: a tesztben figyelembe vették a műholdas átviteli késleltetést is, tehát amit jónak hoztak ki, az talán az itteni vonalakon is elmegy.

Figyelem! Meg kell említeni, hogy a *USR DS*-ben a *'DS'* mit jelent: *Double Standard*. Ez azt jelenti, hogy mind a USR-féle belső használatra tervezett *High Speed Technology*-szabványt, mind a **szabványos** protokollokat és átviteli sebességeket ismeri, azaz pl. egy 9600-as, teljesen normál modemmel simán összekapcsolódik 9600/MNP5 módban. A **sima HST** viszont csak az előbb említett HST módot ismeri, ilyet ne vegyünk, mert más, nem HST vagy HST DS modemekkel meg max. 2400 bps-sel tud összekapcsolódni, így ZyXEL-lel sem tud 2400 bps-nél gyorsabban kommunikálni!

Még itt az elején szólnunk kell a *Posta* által lépten-nyomon hangoztatott kitételekről, nevezetesen, hogy *PTF*-papír nélkül tilos a modemek telefonhálózatra csatolása. Sajna a modemek legnagyobb részének **NINCS** ilyen papírja, aminek meg van, az piszok drága. Szerencsére a *MATÁV* nem nagyon tud foglalkozni az ilyen csatlakozásokkal. Mellesleg az utóbbi időben nagy tételben jelentek meg belföldön is elérhető árú (5-8000 + ÁFA) 2400-as MNP5 faxmodemek. Ezek sem engedélyezettek... (Engedélyezettek a BEST 14400-as és a USR HST 14400-as, sajna ezek épp meglehetősen megbízhatatlan, illetve rég lefutott modemek)

Mint már kitűnt ezen modemvásárlási tanácsadóból, hogy beszélnünk kell a magyar *vonalakról*. Sok olyan téveszme kering, hogy a magyar vonalak SEMMILYEN 2400 bps-nél gyorsabb modemeket nem bírnak el. Ez általánosságban hülyeség, USR-rel, urambocsá' ZyXEL-lel simán elmennek, még akkor is, ha sem a hívott, sem a hívó nem digitális központon van (ugyanis akkor nagyságrendekkel kevesebb a zavar). A 2400-as modemek még a legrosszabb vonalakon is elvegetálnak, természetesen mindenképpen kell melléjük egy MNP... Az olcsó gyorsmodemek (a ZyXEL-nél olcsóbb jószágok) esetén marad a radikális átviteli sebesség-csökkentés, illetve az éjjeli telefonálás, bár ez sokszor sajnos nem segít (ha a vevő modem a 'gagyi', akkor azon hiába állítunk be 2400 bps-t, mindenképpen 14400-zal fog próbálkozni először, és azonnyomban le is fagy: annyira rossz a vonal, hogy a két modem még annyi időn át sem tud kommunikálni, hogy lejjebb kapcsolhassák a sebességet).

2400-as modemmel MNP-s hívások még a legrosszabb, dél körüli időszakban is nagyon stabil kapcsolatot adnak.

Egy apró trükk: még vidéket hívva is előfordul, hogy normál hangon telefonálva is kitűnő a vonal. Ezt a modemek segítésére is felhasználhatjuk, a köv. módon: ha kicsöngéskor már halljuk, hogy nagyon zajos a vonal, akkor simán letesszük a telefont (Space= *Recycle*), és újra hívunk. *Előbb-utóbb* bejön egy klassz, zajmentes kapcsolat, és ott aztán nem fagy majd ki a még a gagyi modem sem...

A zajról még egy szó: vannak olyan esetek, hogy a hívott szám kicsöng, de aztán a modem szétkapcsol egy *BUSY* üzenettel, mintha a hívott fél foglalt volna, bármennyire is kicsöngött. Ez általános hiba egyes 2400-as faxmodemeknél (én pl. sokat szenvedtem ettől, egy *Nuovo 9624*-es modemmel, az *Amiga Dreamland*-ot tárcsázva). Gyorsabb modemek közül egy sem produkálta ezt a hibát, még a leggagyibb 14400-asok sem! A jelenség magyarázata egyszerű: a kicsöngések közti szünetben foglalt-jel is beszűrődik a hangba, illetve a szénkefés rotary-központok miatt különböző egyéb tranziensek; és ezt érzékeli a modem úgy, mintha foglalt lenne a hívott (vannak olyan modemek, amik beállíthatóan később élednek, ilyen pl. a *Discovery 9600* — ezeknél a vonal összekapcsolása utáni legkritikusabb kb. 1 másodpercet 'kikapcsolhatjuk' az érzékelésből). Ez ellen nincs sok orvosság: a **BBS**-ek üzemeljenek *ATS0=1*-gyel, mert az mihamarabb felveszi a kagylót stb... Szóval, ne ijedjünk meg ilyen esetekben, úgy tizedszerre-huszadszorra csak nem kapcsol szét a modem! (Másik lehetőség, hogy kézzel tárcsázunk, és amikor a **BBS** modeme felvette a túloldalt a kagylót, akkor nyomunk egy *ATX1D*-t. Ez — sokszor kizárólagos kényszere ellenére — ellenjavallt, ugyanis sokszor hibás, MNP nélküli stb... lesz a kapcsolat)

Ha megvettük a modemet, következik a **csatlakoztatás**. Ez *külső* modem esetén egyszerűen a gép valamely nem használt soros portjára való bedugását jelenti, valamint az elektromos hálózatra a bekötést; *belső* modem esetén a slotokba, Amigán rendszerbuszra/PCMCIA-ra kell dugnunk a modemet. A külső modemek általában 220V-os táplálásúak, kivétel egyes régi Amiga külső modemek, ahol a táplálás a nem szabványos parallel porton át történt..

Ezután bedugjuk a telefonkábelt. Ez általában tengerentúli szabványú, igen pici, négyzet-alakú csatlakozóval ellátva. Rengetegféle átalakító kapható a *magyar* (a szokott háromérintkezős köralakú nagy bunkó) és ezen tengerentúli szabvány között. Ha mégsem kapnánk ilyet, a cikk végén leírjuk a kábelbekötést a magyar hálózatra.

Figyelem! Jópár modem két csatlakozóval is rendelkezik: *LINE* és *PHONE*. Ezzel nagyon kell vigyáznunk, hogy a telefonhálózat csatlakozója CSAK A LINE-BEMENETBE kerüljön!

Ezután konfiguráljuk a MODEM DIP-kapcsolóit vagy *JUMPER*-eit, hogy:

- lehetőleg *COM 1* vagy *COM 2*-nek lássa a gép (mert egy-két program **csak** arra kérdez rá, pl. *AIR WARRIOR*, *Windows*);
- persze nem úgy, hogy pl. az egérrel azonos címen legyen (ami BELSŐ modem esetén előfordulhat, külsőnél már természetesen nem), mert akkor azonnal kifagy a rendszer, ha a modemet inicializálni próbálja... (így általában a COM2 a legjobb megoldás, ha csak 1 db egér van a PC-n);

Vannak modemek, amik már *hardware-esen* felkérhetők a beérkező hívásokra való válaszolásra (lásd: *ATS0=1*). Természetesen jobb ezt az automata opciót kikapcsolni.

A belső modmek jó részének a hátoldalán vannak a DIP-kapcsolók, ezeket természetesen a modemhez adott *kézikönyv* segélyével állítsuk át (ha ilyenünk nincs, a sima próbálgatás semmi bajt nem okoz).

Megint kis kitérőt kell tennünk: mi is az a *bps*, meg *baud*? A *bps* (osztva ezerrel=*kbps*) arra jellemző, hogy másodpercenként hány bit-et tud átlökni a modem a telefonvonalon. Ezt osztva 8-cal NEM a sec-enkénti byte-számot kapjuk, hisz az átlagprotokollok (a HSLink már nem, ezért is gyorsabb!) általában 8 bit után 1 CRC-bitet küldenek a hibajavításhoz; és pláne nem egyenlő a *kbps* a *kilobaud*-dal. Miért is? Egy 3kHz sávszélességű (úgynevezett alapsávú) telefonvonalon a digi—>analóg—>digi konverziós átvitel során ál-

talánosan használt Fourier-trafós felbontás miatt egy bizonyos számú felharmonikusnak bele kell férnie ebbe a 3kHz-be, hogy a digi bitmintát reprodukálni lehessen (ezt általában csak a magasabb felharmónikusok segélyével tehetjük meg). Számítások szerint 2400 bps az a max. seb, aminél ez megtehető. Így tehát még egy 28800-as modem *baud*-ja is 2400, míg *bps*-e 28800. Az, hogy a *bps* a jobb modemeknél magasabb, mint az elméleti maximális 2400 *baud*, az a kifinomult modulálási-technikáknak (pl. fáziskésleltetés adott szöggel, ami 4-féle kezdőfázis esetén már sebességnégyszerezést jelent!) köszönhető. A *cps* pedig a *Characters Per Second* betűszava, azaz: hány byte megy át 1 másodperc alatt.
Ha ezt a bekezdést nem értettétek meg, nem baj, a többit azért értitek majd...

Már párszor előjött az a bűvös szó, hogy *MNP*, meg hogy *hibajavítás*. Mit is takarnak ezek a szavak?
Mindenki tudja, hogy az analóg telefontechnológia, párhuzamos kábelezése miatt környezeti zavarok, erős tranziens hatások vannak jelen az átvitelben, főként napközben. Ez azt jelenti, hogy ha hibakorrekció nélkül létesítünk modemkapcsolatot, akkor rengeteg lesz a hiba, a kiírásokban rengeteg fals karakter fog virítani, nem tudunk olyan gyorsan gépelni, hogy az '**ENTER**' megnyomása előtt be ne csusszanjon egy-egy hibás, a vonalzajból származó karakter stb... Erre találták ki az *MNP protokollokat*, amik a vonali hibák jelentős részét kiszűrik. Ez a hibajavítás annyira jó, hogy olyan vonalon és napszakban, amikor egy normális, hibajavítás nélküli 2400-es modemmel egy elég rossz vonalon (pl. Szeged és Pest között) jó esetben 120 byte/sec érhető el *ZModem* filetranszfer protokollal (erről majd később!), annyi a korrigálandó hiba, addig egy MNP5-ös modem még simán elfütyürészik 240 CPS-sel.
Még az MNP5 protokollok jó hatása, hogy valamit az adatokon is tömörítenek: pl. szabvány, TÖMÖRÍTETLEN szövegfile-okkal elérhető a 400 CPS-es sebesség is!

Figyelem! Itt kell szólnunk egy elég kellemetlen vásárlóátverési lehetőségről. Tudniillik sokan a modemükben azt reklámozzák, hogy MNP-*VEL*, tehát tömörítéssel effektive milyen gyors LEHET, illetve hogy külső modem esetén mekkora a max. modem és gép közötti kommunikációs sebesség. **Így terjengtek el a 38kbps, sőt extrém esetben 57 kbps modem-hirdetések.** Ettől nem szabad hanyattesni: igazából ezek sem mennek 9600 bps-nél gyorsabban, és csak igen sarkalatos esetekben, nagyon jól összenyomható anyag (pl. FAX-képek, angol szövegek) esetén képesek ilyen gyorsan kommunikálni, szabvány tömörített dolgok esetén nem.

Persze minden modemhez kell a megfelelő **KOMMUNIKÁCIÓS software** (a játékok modemkezelő része ezt teljesen helyettesíti, így gamerek csak azért olvassák el a most következő részt, mert felszedhetnek olyan infókat, amit majd alkalmazni tudnak a tárcsázáskor, vonalbontáskor, esetleges telefonszám-táblázat használatakor.). Ez elég zűrös szokott lenni, mert van olyan modem, aminek a hibakezelését/tömörítését CSAK a hozzáadott software tudja előcsábítani, az általánosan használt parancsok nem. Ilyenkor az ember azt veszi észre, hogy hiába *MNP5*-ös, tehát elvileg hibajavítós a modeme, a vonali zajok alaposan el*úrják a vételt, rengeteg a hamis karakter, és ami a legfontosabb, a szövegfile-ok fel- illetve letöltése kb. a normál archívumok sebességével halad => nincs tömörítés sem. Tehát, pl. 2400-es modemnél átlag 233, 14400-asnál pedig kb. 1530 CPS a ZIP-ek, ARJ-ok stb...továbbításakor a sebesség, míg amennyiben az MNP Compression be van kapcsolva, kb. 400/2500 CPS körül vannak a tiszta szövegfile-ok átviteli sebességei. Ha az nem haladná meg a 250/1600 CPS-t, akkor biztos, hogy a kompresszió nincs bekapcsolva.

A kommunikációs programok installálása általában egyszerű, a jobb progik esetében csak '**ENTER**'-eket kell nyomogatnunk, hogyha először indítjuk el az eredetileg még 'szűz', ezelőtt még nem installált programot. Persze ezek után a Dial-lista feltöltögetése a mi dolgunk lesz, de ezt sem kell megtennünk, ha előzetesen installált programot rakunk fel, amikor is esetleg az Options (*QL2FAX*: Setup) menüben kell néhány paramétert átírni (sebesség, COM port, Auto **DL**).

PC-n rengeteg kommunikációs program van. A jobb shareware cuccokat FELKONFIGURÁLVA ÉS **BBS**-SZÁMOKKAL TELENYOMVA el tudjuk küldeni az érdeklődőknek, ha küldtök egy formázott lemezt + megcímzett válaszborítékot. A levelet a szerkesztőség címére postázzátok! Az otthoni címemre — már aki tudja — senki se küldjön se levelet, se lemezt, mert nincs erre időm! Azért van a ***Fido***, az ***Internet***, urambocsá' a telefon — in voice —, hogy ott kérdezzetek!; az Amigás és a C64-es helyzetről: hasonló a helyzet, formázott lemez + VB (ezeket viszont NEM tudtuk tesztelni, mert már NINCS 1670-ünk!).

Aki amigás, és still has a problem, az nyugodtan nézzen be a **VSZM Amiga-klub**jába, ***Csuri***nak biztos van, az *Amiga-NET*-en elérhető... (ez itt a reklám helye)

Legismertebb software-ek PC-n a *TELEMATE*, *TELIX*, *PROCOMM* stb... Vannak ezen kívül igen rosszak is, pl. a *COMBASE* ('87-es! El lehet képzelni, mennyire felhasználóbarát...) Még itt kell megemlíteni, hogy — bár a modem mellé adott software-ek általában nagyon kényelmetlenek meg buták (pl. a legnagyobb része nem ismeri a ma már szabványosnak tekinthető *Zmodem* protokollt), viszont elő tudják varázsolni (ha létezik ilyen) modemünk rejtett képességeit (itt a ***Fido***-ról többen szóltak, hogy VAGY van MNP, vagy csak EMULÁLJA a proggy, de azt katasztrófálisan. Nos, tapasztalatom szerint van olyan modem, ami teljesértékű MNP5 modemnek felel meg — de CSAK a saját software-ével...) korrekció és tömörítés tekintetében. Ha az van írva a MODEM dobozára, hogy '*Supports MNP compression without additional hardware*', a szabvány MNP-bekapcsolás viszont (ez általában minden modemnél az **AT\N3** közvetlen paranccsal történik; az olyan modemek, melyek V42-t is tudnak, a 3 helyett akár 6-ot, 7-et is írhatunk, és írjunk is, amilyen max. értékre még nem ad hibajelzést! Pl. az **AT\N3** sokszor csak az MNP-t kapcsolja be, míg az **AT\N6** már a V42-t — ami az MNP protokolloknál lényegesen jobb — is engedélyezi. Vannak olyan modemek, ahol egyéb parancsok is vannak (pl. próbálkozzunk meg az **ATF2**-vel is!). Ha *ERROR* hibaüzenetet generál, akkor vegyük elő a gyári software-t, mert ha valami, akkor azzal MNP-vel kommunikálhatunk. A MNP nélküli modemekhez esetleg használhatunk MNP emulátort, mint fent említettük, de ezek rendkívül lecsökkentik a sebességet... A *Windows* alatti kommunikációs proggik lehet, hogy gyönyörűek, de szinte használhatatlanok; ha valaki *igazi*, *DOS*-programokat futtató multitaszkra vágyik, az használjon deszkalátványt, bocs *DesqView*-t (a legtöbb **BBS** *DV* alatt fut, ugyanis a *DV* DOS-programokat futtató multitaszk felülete fényévekkel jobb a Windows NO-DOS-MULTITASZK-rendszerénél...)

TELEMATE

Ha már szóba kerültek a kommunikációs programok, hadd mutassunk be egy shareware, nemregisztrált változatában is kitűnően használható, a **TELIX** mellett a legelterjedtebb *PC*-s kommunikációs programot, a **TELEMATE**-et! Aki **TELIX**-et használ, azt sem hanyagoljuk most el, ugyanis a két program gyakorlatilag azonos módon vezérelhető, ugyanazon billentyűk szolgálnak a telefonszám-lista előhívására mindkét programban, és így tovább.
Rengeteg jó dolgot tud a **TELEMATE**, ilyen pl. a file-editálási lehetőség, miközben folyik az átvitel, vagy az '**Alt/R**'-es DOS-parancs multitaszk végrehajtása. Ez azt jelenti, hogy ha letöltés közben vesszük észre, hogy már nem lesz elegendő hely a letöltendő programnak, akkor megnyomjuk az '**Alt/R**'-t, és a *DIR, CD, COPY* (tehát minden **BELSŐ** DOS-parancsot) paran-

csokat teljesen szabadon használhatjuk. Vigyázat!! Ez nem jelent igazi multitaszkot, ugyanis külső program indításakor még elküldi a modem a pufferében levő dolgokat, aztán más semmit, a vevő erre nyugodtan megszakíthatja az átvitelt, protokollfüggően — pl. a *Ymodem-G* azonnal szakít, a *Zmodem* vár. Tehát NC-hívással, lemezformázással NAGYON vigyázzunk **UL/DL** közben!

Nem igazán a kommunikációs programok tárgykörébe tartozik, de a modemek felprogramozását igazán csak egy **Telemate** betöltése és a fő, fekete képernyőre való ki-*escape*-elés után lehet csak gyakorolni. A legfontosabb parancsok, regiszterek megismerését nem kerülhetjük el, mert egyszerűen annyi a buktató az egész modem-világban (pl. tárcsázás típusa, hibakezelés, a telefon felvétele stb...), hogy a kezdők biztos, hogy jó ideig semmit se tudnak normálisan felhívni, különösen nem játékokból, ahol nagyon jól kell tudnunk, hogy kell inicializálni a modemet (gyakorlatilag kézzel kell beírnunk minden játéknál egy normális *INIT STRING*-et, hogy az a hibakezelést bekapcsolja, stb...), milyen tárcsázás-típust kell választanunk stb..., amit egy előzőleg már bekonfigurált, telefonszámokkal feltöltött **Telemate** esetén nem kellene megcsinálnunk.

Ahol közvetlenül programozhatjuk a modem regisztereit, az a *Terminal*-képernyő (mint már említettem, általában 1-2 *escape* után érhető el), általában minden kommunikációs program így nevezi, és a játékokban is általában közvetlenül ezt érjük el a modemes menüben. Arról ismerhető fel, hogy a kommunikációs program betöltésekor erre a képernyőre íródik ki a modem *inicializáló parancssora*, és nyoma sincs színes ablaknak, felhasználóbarát full-screen-dolgoknak, nem lehet menüből választott telefonszámokat tárcsáztatni egy gombnyomással, automata ismétléssel, meg az összes elképzelhető egyéb módokon. (Pl. egy jobb keretrendszer, ami elfedi a modem vezérlésének igen fáradságos szintaktikáját, meg tudja azt csinálni, hogy különböző számokat egymás után hív, adott ideig vár stb...)

A legáltalánosabb *AT* parancsok általában *MINDEN* fellelhető modemnél azonosak, a legrégebbi 1200-as modem ugyanúgy programozható fel, mint egy újabb. Persze kiadtak/terveztek nem ilyen, úgynevezett HAYES-kompatibilis modemeket is, de ezek részaránya igen csekély, hosszú pályafutásunk alatt nem sok ilyen modemről hallottunk (C64-en).

A legfontosabb a tárcsázási mód típusának beállítása. Ezen szoktak a legtöbben elbukni, ugyanis a japán/amerikai modemek mind az ott szokásos *TOUCH TONE*-re vannak állítva, ami lényegesen gyorsabb, mint a hazai telefonoknál megszokott annyi-kattogás-amennyit-tárcsáztunk *PULSE*-módszer. Ezért, ha elindítunk egy **TELEMATE**-et, és buzgó '**ENTER**'-nyomogatás után a *TERMINAL*-képernyőn találjuk magunkat, és rögtön egy *ATDT1370309*-t ütünk, és bár hallatszik a szabad jel és a gyors csippantások, a központ nem reagál ezen tengerentúli szabványú tárcsázási módra. Ekkor ezentúl **CSAK ATDP**-t használjunk! Tehát a fenti tárcsázás a régebbi magyar vonalakon így történjék: *ATDP1370309*. A kommunikációs programok defaultja az ATDT, ezt tehát először mindenképpen állítsuk át!

Így a legeslegfontosabb paranccsal, az *ATDP<SZÁM>* ill. *ATDT<SZÁM>*-mal meg is ismerkedtünk. Más megemlítendő parancsok:

ATH0 — Vonalbontás, reset nélkül. Általában a jobb kommunikációs programok '**Alt/H**'-ként lehetővé teszik az elérését, vagy legalábbis valamely menüben (általában *Connect*) elérhető, mint *HANGUP* (+újrainicializálást is kérhetünk a *Hangup String*-ben). **BBS**-en belül NE használjuk, mert könnyen kiakaszthatja az egész rendszert! Ha viszont csak egymás között modemezgetünk, akkor a legalkalmasabb módja a kapcsolat szétbontásának.

ATS0=X — A modemek alap-parancsa, ahol **X** egy szám, megadja, ha bennünket hív valaki, akkor a mi telefonunk hányadik csöngésére vegye fel a modem a kagylót és kísérelje meg a kapcsolatfelvételt. Ha **X=0** (alapbeállítás), akkor egyáltalán nem veszi fel. Ha ketten akarunk modemezgetni, és mi vagyunk a hívott fél, akkor kell azt beírnunk, hogy **ATS0=1** (a kézi felvétel az **ATA**, illetve **ATX1D** paranccsal történik — erről lásd a következő bekezdést!) Ekkor, mihelyst az első csöngés abbamarad, a modem felveszi a kagylót (bármilyen programot is futtatunk), és megpróbálja összelőni a két modemet (közös sebesség, esetleges MNP-protokoll beállítása), ha valami kommunikációs programban vagy játékok modem-menüjében vagyunk. Ekkor már a másik, hívó modemmel össze vagyunk kötve, **UL**-olhatunk, *chat*-elhetünk. Világos, hogy csak akkor adjunk X-nek 0-tól különböző értéket, ha *MINKET HÍVNAK* modemmel!

ATX1D és az **ATA:** — Használható parancspár. Ezek több okból is hasznosak, pl. sima telefonbeszélgetés során az egyik oldalon az egyiket, másikon a másikat beütve a modemek összekapcsolódnak, nem kell újra hívni (fontos, hogy NE ugyanazt írjuk be a két oldalon — az egyiken ezt, a másikon azt!). Ez különösen az automatikusra felprogramozott éjszakai átvitelek során hasznos, amikor elég nagy veszélyt jelent, ha pl. lefagyott a kommunikációs proggy, és a modem mégis vígan bekapcsol egy bejövő hívásra, hogy aztán egész reggelig úgy maradjon a telefonkapcsolat... (lásd: milliós telefonköltség)

Természetesen ugyanitt, a *Terminal*-screenen kapcsolhatjuk be az automatikus hibakezelést is: *AT\N3*, illetve a már említett próba-szerencse módszer (>3, és ATF2). Ha a válasz *ERROR*, akkor két lehetőségünk van:

1. A modemünk eleve nem tud hardware-esen hibakezelést, vagy
2. Nem teljesen *Hayes*-kompatibilis. Ekkor, mint mondtuk, segít a modemhez adott software, ha egyébként MNP-ként reklámozzák a modemet. Ha nincs a modem dobozán egy szó se MNP-ről, akkor ne is vacakoljunk az ilyen paranccsokkal. Spéci kommunikációs programok még emulálhatják az MNP-t, de a játékok ezt nem teszik meg, ezért sokszor kifagynak, stb...

A terminál-képernyőnek még van egy nagyon érdekes tulajdonsága: ha itt valamit begépelünk, miközben normál kapcsolat van két gép között, akkor a másik fél látja, mit gépeltünk be! (Lehet, hogy nekünk 'vakon' kell gépelni, de az olyan üzenetekhez, hogy '*Lépj XMODEM-1k DOWNLOAD-ba!*', nem kell sok gépelés). Intelligensebb keretrendszerek, mint a **TELEMATE**, külön tartalmaznak egy **Chat**-menüpontot ('**Alt/C**'), ami egy külön ablakot aktivál, ahol mindig látjuk, mit is gépeltünk be. Ez természetesen **CSAK A MASTER-MASTER**, egyenjogú (nem **BBS**-SLAVE) kapcsolatra vonatkozik, tehát a **BBS**-ekben nem látszik, ha csak úgy gépelgetünk, arra ott a **BBS** *Chat* menüpontja!

Ami rögtön feltűnik a **Terminal**-képernyőn, hogy a program betöltésekor kiír rá a program egy úgynevezett *MODEM INIT STRING*-et. Ezzel állíthatjuk be a modemünk hibakezelését; azt, hogy ne vegye fel a kagylót, stb... Ezeket persze kézzel is, minden **Telemate**-betöltés után — kimenve a **Terminal**-képernyőre — is begépelhetnénk, ami jóval kényelmetlenebb. Tehát nyugodtan használjuk fel a kommunikációs programok (és jópár játék) lehetőségét arra, hogy automatikusan beállítsa a modem paramétereit, és ne nekünk kelljen azzal tökölni. Az *OPTIONS/COMMUNICATION* menüpontban (**TELEMATE**) átírhatjuk a modem ezen inicializálási paramétereit (lásd az *INIT STRING* sort!), a szükséges egyéb módosítgatásoknak utána lehet nézni a modem könyvében — pl. hangerőállítás.

Persze meg kell ismerkednünk a menürendszerekkel is, nemcsak a modem-programozás alapparancsaival. Eddig megtárgyaltuk a **Terminal**-képernyőt, most jöjjenek a menük. A legfontosabb a **Dial**-menü, a program is automatikusan ebbe lép betöltéskor (ha egy már setupolt **TELEMATE**-t indí-

tunk), illetve bárhonnan 'Alt-D'-vel hívható. Ennek rublikái 100(+10*n) előre beírt telefonszámot tudnak eltárolni, persze névvel, emlékeztetővel (pl. az adott **BBS**-en használt jelszavunkról) stb..., amit a **Dial/Edit** menüben tudunk átállítani ('**Alt-D**', '**Alt-D**', '**E**'). '**Space**'-szel majd '**Enter**'-rel hívhatunk egy számot, amennyiben arra a kurzorral ezen **Dial**-menüben ráállunk, további '**Enter**'-rel megszakíthatjuk a hívást. Hasonló pl. a **QL2FAX** kezelése is, ahol '**Alt-P**'-vel hívható a telefonszámokat eltároló menü. Itt az új telefonszámok menübe való beírására, a meglévők editálására az ablak alján levő menüpontokat használhatjuk (*Add*, *Edit*, s ha felvittük az új számot, akkor a **Dial** menüponttal tárcsázhatunk).

Figyelem! Elég sokan szoktak azzal a problémával felhívni, hogy nem tudják, milyen hívási paramétereket állítsanak be. **EZEKKEL NE VACAKOLJUNK!** (*Options/Communications/* lent: *Parity, Data Bits, Stop Bits*): úgy jók, ahogy vannak: **N-8-1**-en (minden **BBS** ilyen adatformátumot használ, ez nagyon fontos!).

Még pár szót a portsebesség definiálásáról (**Options/Communications, Baud Rate** oszlop): itt mindig a lehető legnagyobb számot állítsunk be! Tehát kezdjünk 115 kbps-ről, és ha akkor nem érjük el a modemet (nem lehet inicializálni), akkor menjünk egy fokozattal lefelé. Erre azért van szükség, mert MNP-s modemeknél a fizikai adatforgalom **MELLETT** még kb. ugyanannyi információ áramlik a gép és a modem között (ugyanis a modem LETMÖRÍTI, ami a gépből érkezik, és kitömöríti, ami a másik modemből!). Tehát, ha a modemünk 2400 MNP 5, akkor 9600 bps-t állítsunk be s.í.t.

Ezenkívül a **TELEMATE** biztosít pár olyan kellemes lehetőséget, ami még jobban kihasználja a *Zmodem* protokoll (erről később még írunk!) lehetőségeit: *OPTIONS/PROTOCOL/ Zmodem* kapcsolócsoport: itt amit feltétlenül be kell kapcsolnunk, az a *Zmodem Auto Download*. Ez azért jó, mert ha haverral telefonálunk, akkor ha valamit felküld (UPLOAD-ol) hozzánk, akkor azt a **TELEMATE** automatikusan venni fogja, nem kell kézzel belépnünk a *DOWNLOAD*-módba. Ez **BBS**-híváskor különösen hasznos (*lásd a lejjebb tárgyalandó kézi DOWNLOAD-bekapcsolás időzítési veszélyeit*!).

No, most már mindenképpen elő kell vennünk a UL/DL PROTOKOLLOK témáját... Eddig tisztáztuk, hogy mi az az *MNP*, meg az átviteli sebesség, a *baud*, a *bps*. Tehát tegyük fel, létrehoztunk egy kapcsolatot *MNP5* hibajavító protokollal és 2400 *bps* sebességgel. De, ha fel is akarunk tölteni v. **DL**-olni akarunk, akkor most meg kell ismerkednünk az úgynevezett **UL/DL**-protokollakkal az előbb már említett *MNP*-k mellett. Ezek a protokollok a direkt file-transzfer hatásfokát emelik, pl. azzal, hogy átküldik a túlvégre az átküldendő file nevét, azután a hibajavítást/aszinkron átvitelt úgy intézik, hogy a lehető legkevesebb redundáns, fölös bit csapódjon egy byte átviteléhez (lásd: 8 bitenként 1 pluszbit a *Zmodem* protokollig, *HSLink*-nél már ennyi sem!), illetve hiba esetén hogy azt minél korábban ki lehessen javítani (az adott, hibát tartalmazó blokk, általában 128 byte, újraküldésével). A fejlődés során jópár protokoll kialakult. Időrendi sorrendben:

Xmodem: Nem ajánlott, mert 170-180 *cps* a sebessége 2400 *bps*-es modemen, emellett nem adja át a file-nevet és file-hosszt;

Xmodem 1k: Már sokkal gyorsabb, 220-230 *cps*; a file-nevet és hosszt ez sem adja át, még ennek sincs Auto Download-lehetősége és a szinkronizálásával is gondok vannak (lásd később), ennek ellenére nagyon megbízható, ha egyszer már elindult a file-transzfer. Kényelmetlen, hogy még itt is *a vevőnek is meg kell adni a file-nevet*. Az időzítés/szinkronizálás is nagyon fontos eme protokollnál, általában másodszorra-harmadszorra sikerül csak átküldeni a dolgokat. Ez azzal a gonddal jár, hogy bár elindítottuk az **UL**-t, a vevő egyszerűen nem fogad. Ilyenkor *próbálkozzunk többször is* '**Ctrl-X**'*-ek nyomogatásával!* Sajnos — bár ez nagyon barbár dolog — ilyenkor a legtöbbször csak a *Hangup* segít (**Telemate**, **Telix**: '**Alt-H**').

Ymodem-G: Gyors (220-230 *cps*), a file-nevet és hosszt már átküldi, Auto **DL**-je nincs. A bufferelése miatt viszont megbízhatatlan, sokszor akad ki pont az átvitel legvégén (kellemes, mi?). Használata javallt, ha már próbáltuk.

Zmodem: Mindazt tudja, amit az *Ymodem-G*, ezenkívül az *Auto* **DL**-t már használja, valamint jóval megbízhatóbb. Sajnos meg kell említenünk, hogy bár a Zmodem ma a szabványos file-transzfer, azért néhány esetben rosszul **UL**-ol, mert bár az átvitel sikeresnek tűnik, a vételi oldalon pár byte-os lesz csak a kapott filehossz. Ennek okát nem tudjuk, de sokszor előfordul, főleg a lassabb modemekkel. Ilyenkor az *Xmodem-1k* hibátlanul ad/vesz. Az *Auto Recovery* lehetősége is nagyon jó a *Zmodem*-nek (megszakadt **UL/DL** esetén hibátlanul folytatja az átvitelt, ott, ahol megszakadt, méghozzá teljesen automatikusan, bár egyes **BBS**-eken külön kell kérni a **BBS** sw-től, mint pl. a néhai *Cyborg*-on. Ilyenkor, ha újra kérjük az adott prog letöltését, simán csak belépünk **Zmodem Download** módba, beírjuk a megszakadt file nevét, és a többi a protokoll dolga, tehát hogy onnan folytassa az átvitelt, ahol megszakadt. Mint mondtam, van 1-2 rendszer, ahol külön kell kérni a megszakadt átvitel folytatását, ilyenkor NE nomrál *Zmodem*-et válasszunk!).

***Kezdőknek érdemes MINDIG a ZModem-protokollal kikezdeni*, ha file-átvitelre kerül a sor, mert legalább időzítési problémák nem lépnek fel.**

Vannak még ezeken kívül is úgynevezett **external** protokollok. Ezek általában lényegesen jobbak még a *ZModem*-nél is, ugyanis pl. full duplex üzemmódban hajtják meg a modemet, illetve az ellenőrző, bizonyos határig elhagyható kódokat variálgatják: így jön ki a *ZModem* 230 cps-éhez képest igen nagy 270-280 cps-es sebesség, akár egyszerre kétirányban (**Hslink, BiModem**) is. Sajnos *ext.* protokollokat csak a jobb kommunikációs programok fogadnak, tehát a modemhez adottakhoz általában nem installálhatók az ilyenek.

Mivel a Hslink megtalálható pár jobb BBS-en, és szinte csodákra képes, ezért komolyabban kivesézzük.

Előnye, hogy ha jó a vonal, egyirányban 1630 CPS-t, egyszerre kétirányban 1300-1400 CPS-t tud elérni (14400-as modem; *Zmodem*mel az átlag gyorsaság 1530 CPS). Installálása piszok egyszerű: másoljuk be a **Telemate** könyvtárába a filejait, majd **HSCONFIG.EXE**. Gyakorlatilag csak '**ENTER**'-ezgetnünk kell, elég jól beállítja magát. Nem árt, ha viszonylag érintetlen és frss **TM**-re installáljuk rá, ahol még megvannak a *HSLINK-D.BAT* és *HSLINK-U.BAT* file-ok, és az **Options/ External Protocolls** menüben (a 4.0-ás **TM**-ben a 3. sorban) még szerepel ez a két batch file, mint **UL**-oló / **DL**-oló batch.
A **Hslink** használata elég problémás lehet a kezdőknek. Az a lényeg, hogy ELŐSZÖR szépen belépünk a **BBS**-en **DL** módba, és szépen kiválasztjuk a letöltendő file-okat, mégpedig **Hslink** protokollal. Ezután some krix-kraxot ír ki a **BBS**, mi pedig belépünk a SAJÁT kommunikációs progunkban **UL** módba, ott a **Hslink**-et választjuk ki, és, mintha csak a *Zmodem*-ben **UL**-olnánk, beírogatjuk, mit akarunk átküldeni, és '**ENTER**'. Na **ekkor** kezdődik meg a kapcsolat! (Ja, természetesen egyszerre több file-t is uploadolhatunk, akárcsak *Zmodem*mel (*Batch Upload*), ekkor értelemszerűen használjunk * és ?-et!)
Ugyancsak problémát szokott okozni, hogy a **Telemate** alapbeállításban támogatja a *Hslink* **Auto Download**-ot. Ez azt jelenti, hogy csakúgy, mint a *Zmodem*-nél, itt is, amikor a **BBS**/túloldal adni kezd, mi azt rögtön vesszük. Ez baj, ugyanis nincs időnk a mi oldalunkon az **UL**-t elindítani! Ezért, ha installáljuk **Telemate** mellé a **Hslink**-et, az **Options/External Protocols** menüben, a **Hslink** sorában az *Auto* **DL** oszlopából mindent töröljünk ki!

Ezek után természetesen továbbra sem csak kétirányban használhatjuk a **Hslink**-et. Pl. ha elindítunk egy **DL**-ot, akkor kiválasztjuk a **Receive File/Hslink**-et a saját kommunikációs programunkban, és mar jön is a pprog. Az **UL** is hasonló. Ajánlott sima egyirányú adatátvitelnél is a Hslink, mert így is jóval gyorsabb, mint a *Zmodem*!
Plusz pozitívum a **Hslink** újabb (>=1.13) verzióinál, hogy a kétirányú adatátvitel MELLETT még *chat*-elni is lehet vele!
A **Hslink**-nek van azért pár hibája is. A **Resume** módot (tehát amikor a megszakadt **UL/DL**-t folytatja) eddig egyszerűen képtelenek voltunk elővarázsolni belőle! Ráadásul defaultként *letörli* a megszakadt **DL**-okat, amiket pedig *unerase*-elve **Zmodem Resume**-mal simán felhasználhatunk (lásd: *Keep partial* kapcsoló 'Y'-re nyomandó, és a megszakadt átvitel *Zmodem*-mel folytatandó!)! Másik probléma, hogy nincs multitaszk COMMAND.COM lehetősége, valamint a 3. (de ez inkább a **BBS**-sw-írók bűne), hogy egyes elterjedt **BBS** sw-k (pl. ***PC***, ill. ***Amiga-Express***) mellé sajnos nem lehet beinstallálni (vagy nem lehet mást, csak *Zmodem*-et használni; vagy annyira körülményes a **BBS** oldali belövése, hogy sok ***Sysop*** egyszerűen nem vállalja).
Külső gyorsmodemeknél (>=14400 bps) szokott bajt okozni, hogy a gép képtelen 38800 bps-nél gyorsabban kommunikálni a modemmel. Márpedig a kétirányú adatforgalom eleve 2*14400 bps-t igényel, aztán ezt még minimum kétszerezni kell az MNP és a többi overhead kedvéért (more infó from *Cat/TIG*). Ez a COM port vezérlésének lassúsága miatt van (ebből a szempontból sokkal jobbak a belső modemek).
Végül, a **HSCONFIG** alapbeállításait a következőképpen ajánlatos megváltoztatni: *Disable transmission of Ack...: N->Y; Keep partial: N—>Y!* A blokkméretet ha 1024-ről pl. 4096 byte-ra emeljük, valamivel tovább gyorsul az átvitel jó vonalon.

Még van 2 külső protokoll, ami szót érdemel. Egyik a **Zyrion**, ami normális modem esetén (min. 9600) a file-transzfer alatt *BESZÉDÁTVITELT* tesz lehetővé, ha van **SB**-nk a gépben, mikrofonnal. Nagyon c00l, és csak alig lassítja a programátvitelt!

GIF-buzeránsok számára kiváló ötlet a **Gif-Link**. Ez ugyanis *LETÖLTÉS KÖZBEN* mutatja a letöltés alatt álló **GIF**-et. Ráadásul a **BBS**-en nem is kell ilyen protokollt installálni, ugyanis sima *Zmodemmel* együttműködik! Tehát, ha egy **GIF**-et akarunk *Gif-Link*-kel lehozni, akkor a **BBS**-en *Zmodem*-et kérünk, míg a kommunikációs programunk *Receive File*-menüjében **GifLink**-et választunk ('**F**', illetve '**Q**' betű a shortcut). Természetesen ilyenkor kapcsoljuk ki a *Zmodem* Auto **DL**-t (*Options/Protocols/Zmodem auto* **DL** ('**Alt-A**'))! Még itt jegyezném meg, hogy nehogy arra játsszunk, hogy a feléig megnézünk egy **GIF**-et, aztán ha nem kell, akkor megszakítjuk az átvitelt, ne fogyjon egy lame **GIF** miatt a limitünk. Nos, ezt a ***Sysop***-ok nagyon utálják, és a **Maximus BBS sw** is kitol az ilyenekkel, ha már a kép 80%-a átment.

Pár hint a telefonáláshoz

A legtöbb, ma árusított 2400-as FAX-modemhez a **QUICK LINK II. FAX** kommunikációs programot adják (vagy a *Windows* alatt futó verzióját). Sajonos a legjobb átviteli módja az *Xmodem-1k*, ami még mindig gyengébb az általánosan használt *Zmodem*-nél.
Ennél a programnál az **UL/DL** funkciókat a **File** menü tartalmazza. Ezek almenüi adják meg a protokollválasztási 'lehetőséget' (általában *Xmodem-1k* a legjobb) az átviteli módok között, majd nevet kell adnunk a letöltendő állománynak. **DL**-nál sajnos ha nem vagyunk elég gyorsak, vagy éppenséggel túl gyorsak vagyunk, könnyen kifagy a **DL** egy *'Out of time...'*-hibával.
Ja, és egy *big-big* problem: A már tárgyalt ál-MNP-s MODEM *NEM KONNEKTÁL, HA ŐT HÍVJÁK* a QLIIFAX alatt!!! Ilyenkor **TM**-et kell használni az ilyen modemű emberkéknek (ami viszont hibajavítás nélküli).

Ennyi ismerettel már bátran nekiállhatunk a haver modemes gépével kommunikálni. Ne feledjük, hogy a *Chat*-ot mindenképpen használjuk! ('**Alt/C**'). **Ja, és jótanács:** NE veszítsük el a türelmünket, NE kezdjünk el anyázni vagy a másikat bunkónak nézni, ha már a 10. összekapcsolódási kísérlet mond csődöt! Ilyenek a modemek... Miközben a modem működik, nyugodtan felvehetjük a kagylót, egy '**Alt-H**' ('**Alt-O**' stb...)-val lelőhetjük a modemek működését és élőszóban megbeszélhetjük a teendőket...

Példa ilyen master-master kapcsolatra: tegyük fel, hogy **A** akar **B**-nek átküldeni egy **mod.asm** file-t. Tegyük fel, **B**-nek csak *Xmodem-1k* file-protokollja van, ezért lényegesen körülményesebb lesz az átvitel, mint *Zmodem+auto* **DL**-dal. Tegyük fel, NINCS mindkét oldalon MNP-s modem!

1. **B** beírja a Teminal képernyőn: **ATS0=1.**
2. **A** felhívja őt, és a modemek összekapcsolódnak. A két oldal kiírja: *CONNECT 2400*. (tegyük fel, nincs MNP).
3. Mindkét oldal buzgón az '**Alt/C**'-re veti magát, és elkezd üzengetni a másiknak. Ha a kölcsönös *'Hi lamers!'*-ezéseknek vége, némileg konstruktívabb gondolatok felvetésére is gondolhatunk, pl. **A** ilyet ír: *'Azonnal lépj X1k* **DL** *módba, és sima ASM file-ot fogok küldeni!'*.
4. **B** '**Alt/T**'-t nyom, a **Receive File**-menübe belemegy, ott *Xmodem-1K*-t választ (shortcut: *Page Down, O*). Megkérdezi a program, hogy milyen nevet adjon a file-nak, legyen ez pl. **VALAMI.ASM**, majd '**ENTER**'.
5. Mihelyst **B** megnyomta az '**Enter**'-t, **A** látja a terminálképernyőjén, hogy egy nagy **C** betű jelent ott meg újabban. Ebből tudja, hogy **B** vételre kész (minden protokollnak saját karaktere van, ez láthatóvá válik a másik oldalon, hogyha az adott protokollal elindítjuk a vételt; az *Xmodem-1k*-é speciel **C**). Ekkor nyom egy *Terminal/Send File/Xmodem-1k/filenév*+'**ENTER**'-t, és máris megy az átvitel...
6. Mivel az *X1k* protokoll nem adja át a file hosszát a túloldalra, ezért **B** nem tudja, mennyi van még hátra az átvitelből (*Zmodem*nél term. ez is ismert). Ha vége az átvitelnek, lehet buzgón '**Alt/H**'-t nyomogatni (hangup). Előtte azért nem árt '**Alt/R**'-rel DOS-ba lépni, és ellenőrizni, VALÓBAN jól jött-e át a file (pl. CRC check).

Ha megszakadt az átvitel, akkor újrahívás, minden kezdődik az elejéről... Ekkor is jobb a *Zmodem* **Recover** opciója, nem kell majd az elejéről kezdeni az átvitelt!

A modemes játékokról

Mivel a modemes játékok témája a master-master kapcsolatokhoz tartozik, pár szó arról, hogy egy átlagjáték modem-lehetőségét hogy használhatjuk fel. Itt nem kell ördöngösségekre számítanunk, ugyanis a szabvány *Hayes*-parancsokat kell itt is használnunk, minden mást elvégez helyettünk maga a játék. Legyen szó mondjuk a **RETALIATOR**-ról, ugyanis ennek létezik **PC**-s és **Amigás** verziója is, és ami még jobb, **Amiga-PC** párharc is mehet...

- A főmenüben nyomjunk '**8**'-at! Megkapjuk a modemes menüt.
- Nyomjunk '**F2**'-t. Ez konfigurálja a *COM* port címét és az átviteli sebességet; használata értelemszerű, pl. *COM 2, 2400* bps.
- '**F4**', és '**ENTER**': reseteli a modemet (itt is átírható a parancs szövege, pl. amennyiben a modem alkalmas rá, azonnal bekapcsolható az MNP, hogy a kellemetlen vonalszakadásokat stb... elkerüljük).
- '**F5**': Ez hívja az ellenfelet. Első betöltésnél (ill. ha a ***RETAL***-ból való kilépés során sosem mentünk *LOG*-ot, akkor azután is) itt egy sima ATD felirat van. Mint már mondtuk fent, a vonalunk típusától (a régi pulzusos hívás vagy az újabb frekvencia-hangos) függően egy '**P**'-t, illetve '**T**'-t biggyesszünk hozzá, valamint ez után sorfolytonosan a hívni kívánt számot.

- Amennyiben a modem tárcsahangot észlel, hívni kezd. Sajna nem sokat hallunk a történésekből, így azt sem halljuk azonnal, ha pl. foglalt a hívott...
- Ha a kapcsolat létrejött, kiírja az *OPPONENT*: alatti státuszsorban a program, hogy *CONNECT*. Kezdhetjük '**F3**'-mal küldözgetni a fenyegetéseket: 'KINYÍRLAK' + '**ENTER**'. Az üzeneteket is eltárolhatjuk, ha a most következő kérdésre '**Y**'-t nyomunk (ugyanez igaz a telefonszámra is meg az összes begépelős funkcióra!!!).
- Bármelyik fél nyom '**F1**'-et, a játék megkezdődik (egy dupla '**SPACE**' után). Nyomhatjuk a '**B**'-t, majd tövig a '**+**'-t, és már szállhatunk fel.
- Ha valaki véglegesen vesztett, '**F10**'-zel kérhetjük újra az előzőleg tárgyalt menüt, '**F3**'-mal káromkodhatunk, stb...
- Ha nem mi hívunk, hanem fordítva, akkor nem '**F5**'-öt kell nyomni, hanem '**F6**'-ot. A szabvány válaszra jogosító *ATS0=1*-re nyugodtan '**ENTER**'-ezzünk! Innentől a teendő ugyanaz, mint előbb...

Más játékokban is hasonló tennivalók vannak! Tehát a dial ugyanezen elvek szerint működik; az *ATDP* és *ATDT* ugyanígy használandó stb... Vannak a modemeknek még plusz tárcsázási szolgáltatásaik is, pl. ha egy vesszőt írunk a számok közé, akkor 3 sec-et vár (intelligensebb, bár sok modem által nem ismert parancs a *W*: dialhangra vár) a következő tárcsázás előtt stb... Ez nagyon hasznos, pl. ha az ember vidéket hív, és a 06 hívása után kell egy pár másodperc az új tárcsahanghoz.

Most érkeztünk el a legfontosabb részhez.

Hogy hívjunk fel egy BBS-t?

Először is: mik azok a **BBS**-ek, ki ott a főnök? A **BBS**-ek programok és üzenetek átvitelének gócpontjai, amelyet egy átlagfelhasználó a modemjével felhívhat, és programokat, leveleket küldhet fel vagy tölthet le.

A **BBS**-eknek 2 jól elkülönülő típusa van: az *elit* és a *normál* **BBS**-ek.

Az **elit BBS**-ek általában csak a scene tagjainak vannak nyitva, és rendkívül friss programokat tartalmaznak (pl. megjelenik egy új demo, akkor 1 napon belül megtalálható lesz egy ilyen **BBS**-en).

A **normál BBS**-ek viszont a széles nagyközönség számára is nyitva vannak, oda gyakorlatilag mindenki bemehet és bármit elvihet.

Az **elit** és a **normál BBS**-ek között a fő különbség, hogy az **elit BBS**-eken VAN úgynevezett **Recent Upload**-terület, ami lényegesen frissebbé teszi a progáramlást. Pl. ha elkészül az embernek egy új utizza, akkor felnyomja egy ilyen **BBS**-re, és akkor a következő hívó már töltheti is le. A normál **BBS**-ek ehhez képest csigalassúsággal működnek, ugyanis ott előbb a **Sysop** ellenőrzi (vírus, Copyright etc...) a progykat, és csak azután rakja ki **public**-ba, tehát mindenki által elérhető területre. Pl. a — talán — leggyorsabb **normál BBS**, az **Amiga Dreamland** esetén is vagy fél nap telik el az **Upload** és a **public access** között!

A másik különbség, hogy **elit BBS**-eken főleg a **scene** termékei találhatóak (***demos, magz etc...***), míg a **normál BBS**-eken általában ezeket nem nagyon tűrik meg. Ez persze cikizési alkalmat ad egyeseknek (pl. egy honi, egy számot megért, elite körök által szerkesztett diskmag buzgón szídta emiatt egyes ismert **normál BBS**-einket, ezzel nagy **flamewar**-t teremtve a **Fido**-n:) Ja, aki nem tudná, mi az, hogy *flame*: gyalázkodás, lamerezés.)

Persze az egyes típusokon belül is lehet differenciálni. Vannak olyan **elit BBS**-ek (Nyugaton), ahova megfelelő előfizetési díj ellenében bárki bemehet és bármit letölthet; és **normál BBS**-ek között is vannak fizetősek. Talán mondanom sem kell, hogy ez utóbbiakat nem nagyon érdemes hívogatni, hisz a normál **normál BBS**-eken is megvan ugyanaz, ami a fizetős normálokon. Persze, van, ahol a fizetősség különleges infókkal, saját újsággal együtt jár (ilyen pl. az **IDG BBS**), ahol viszont az online infók általában bőven megérik azt az éves 1-2 ezer Ft-os előfizetést.

Másik osztályozási módszer, hogy nemcsak az **elit BBS**-ek **Sysop**-jai 'kegyetlenkednek' az átlagfelhasználóval, hanem sok **normál BBS**-nél is nekünk is kell valamit adnunk (*UPLOAD-olnunk*) ahhoz, hogy letöltögethessünk (*DOWNLOAD-olhassunk*). Ez konkrétan normális programok felküldését jelenti. Hogy miket küldjünk fel, azt MINDIG beszéljük meg a **Sysop**-pal; nincs annál idegesítőbb, amikor már az ötezredik user tölti fel a ***Digger*** vagy az átnevezett 3.3-as *Command.COM*-ot (mint *'legújabb COMAND.COM update for MS-DOS 6.2'*)... Ez nekünk is érdekünk, meg a **Sysop**-nak is, hogy feleslegesen ne töltögessenek fel mindenféle szemetet a **BBS**-ére. Egyes **BBS**-eken vannak pl. tilalmi listák, mit ne nyomjunk fel. A legfontosabb: az átlagos (nem elite) **normál-Fido BBS**-ek **Sysop**-jait nem kell 'bunkónak' elképzelni; mivel a **BBS**-e nem fizetős **BBS** (hiszen pl. csak passzióból csinálja, mert szeret levelezni, barátkozni stb...), ebből kitalálható, hogy nem létérdeke, hogy a **User** csak annyit vigyen el, amennyire a *UL:DL* Ratio-ja engedi. Így ha valami letöltésére nincs elég limitünk, akkor írunk egy normális levelet a **Sysop**-nak, hogy ugyan már, emelje meg egy kicsit a limitet — meg fogja... Csak civilizáltan kérni kell... Újabban az a trend (és ez a második csoport ebben a bekezdésben), hogy a **BBS**-ekről bármennyit letölthetünk, csak az IDŐLIMIT szabja meg, mennyi időt tölthetünk bent. Ezt a már említett *fake upload*-ok korlátozására találták ki, és **hobby-BBS**-eknél már előszeretettel alkalmazzák. Akinek van használható dolga, az úgyis feltölti valamely kewl **BBS**-re, csak úgy grátisz (meg hogy a szintje esetleg cserébe emelkedjen...).

Mint mondtam, **elit BBS**-eket inkább csak megbecsült scene-tagok hívjanak. Ugyanis az **elit BBS**-ekre fokozottan igaz az, amit az **Usenet** (világméretű, abszolút liberális levelező hálózat, *főleg egyetemisták, software-fejlesztők és* scene-tagok használják) koordinátorai előszeretettel hangoztatnak: *'Az USENET totális diktatúra!'*. Nos, **elit BBS**-eken egy kezdő user pillanatok alatt megsértődik. Erről a **magyar Fido**-n is volt már jópár hatalmas flamewar. Miért is?

1. Bejelentkezik: nincs ilyen USER a nyilvántartásban, irány a **LAMERS** (kevésbé lAmeRDesTRuCtOr **BBS**-eken nevezzük úgy: *MAIN CONFERENCE*) terület! A regisztráció két legfontosabb kérdése: milyen csapatnak tagja, és mit tud feltölteni?
2. Ha mégis valamilyen szintet kap a hívó, és mélyebben bekerül a **BBS**-be, akkor a második sértődés az *Oneliner Screen*-ek miatt lehet. Ez az a bejelentkezőképernyő, ahol a **BBS** 'profi' felhasználói anyáznak, cikiznek, szitkozódnak, (mármint ahogy egy kívülálló értékeli :)) és ugyebár azt a kezdő nem tudja, hogy a legtöbb **elit BBS-sw**-ben vannak olyan makrók, mint a **@USER@** vagy az **|UH**, amik az épp hívó nevét írják ki maguk helyett. Nem volt nekem se túl kellemes érzés, amikor először jelentkeztem be ilyen **BBS**-be, aztán olyan (angol) *feliratok* fogadtak, hogyaszongya: *'Idefigyelj, te barom lamer DADA! Ha nem* **UL***olsz, úgy kivágunk, hogy...'*, meg *'Kill the lamer! Kill the DADA!'*, *'The Truth about that _lame_ DADA can be found in lame.zip!'* stb... Azután természetesen a volt kezdők rájönnek arra, hogy mire is jó a makrózás, és a 'szívtelenebbek' sorozatban elkezdik ontani magukból a különféle **UL**-olásra buzdító, antilamer szónoklatokat.

(Mellesleg, ha valaki kíváncsi, mi volt a *lame.zip*-ben, amit természetesen ezek után rögtön letöltöttem: nos, elmagyarázták benne, hogyan kell a többi newusert hergelni az ilyen makrókkal!)

Elit BBS-eken ezen kívül van egy halom más 'diktatórikus elem', pl. levélírás (sokan úgy mondják: nyalizás) a **Sysop**-nak, vagy közszavazás arról, hogy egy kezdőt bevegyenek-e a **BBS**-be. Szóval aki nem scene-tag, nem teljesen profi a modemezésben, az inkább ne hívjon ilyen **BBS**-eket!

Még egy tipp azoknak, akik mégis be akarnak kerülni egy ilyen **BBS**-be: a levélírás. Az egekre, *NE* apelláljunk a **Sysop** (ZyZo) emberbaráti érzelmeire! Inkább hökkentsük meg, sokkoljuk, humort, esetleg egy kis f*ckolást csempésszünk a levélbe. Ja, és arra vigyázzunk, hogy jó hosszú levelet írjunk. Pl. *Antforce/Shame Redesign* mesélte, hogy a múltkor bejelentkezett egy amcsi **elit** BBS-be, és bevetette a 'hosszú levél módszerét'. Na, a 150. sornál az eddig a háttérben figyelő *ZyZo* nem bírta tovább, be*chat*-olt és nagy szintet adott :). Ja, és még ajánlott a levelet úgy írni, hogy átlag minden 2. karaktert lenyomott '**SHIFT**'-tel üssünk be. Ez nagy divat elitkörökben, bár az olvashatósága elég rossz. Ha eléggé ismerjük az extended ASCII táblát, egyes karaktereket (pl. B=béta stb...) írjunk inkább görög és egyéb betűkkel! Tudom, ez így hülyén hangzik, de sokak számára az az elit, aki így ír :))). Nem árt egy rezidens progyval megoldani az állandó (mondjuk másodpercenként kétszeri) '**shift**'-váltogatást és néha a görög betűk beszúrását, és ez a folyamatos gépelést sem akadályozza. Ja, még egy tanács: aki még kezdő, az NE írjon így, ez csak a '***külgájok***' joga!

A normál BBS-ekkel viszont mindenkinek érdemes kikezdenie, aki most vett modemet! Hogy is hívjunk fel egy ilyen BBS-t?

A kommunikációs programot megfelelően SETUP-oljuk, tehát pl. normál vonalakon a default *ATDT*-t írjuk át *ATDP*-re, stb... Tárcsázzuk a számot, pl. a **Dial** menüből (ennek a menünek a feltöltése eléggé triviális: '**F6**'-tal lehet a telefonszám-lista adott elemét editálni. A *Name* és a *Phone* mezőket mindenképpen töltsük ki, a többit nem kötelező. Az N-8-1 paramétereket hagyjuk úgy, ahogy vannak. Itt állíthatjuk be a hívási sebességet is), kevésbé kényelemszeretőknek a **Terminal Screen**-ről. Fontos: gyakorlatilag **MINDEN BBS *ANSI* emulációt kér**! Ennek emulációja szerencsére eléggé kiforrott (jelen sorok írójának pl. állandó problémát jelent, hogy a **Közgáz IBM 3090**-esére, ami **VT100 terminál**-emulációt használ, ahány gépről (*IBM PS/2 with OS2 1.1/2.0; X-window (UNIX); Ethernet-Telnet (DOS); QLIIFAX (DOS)*) próbál bejelentkezni, a billentyűzetkiosztás mindig más és más, és pl. az *X-Windows* alatt egyszerűen annyira el van tolva a *VT100* emuláció, hogy se a '**ERASE**'-gombot, se a kurzorblokkot, se az '**F3**'-nál nagyobb funkcióbillentyűket nem lehet — nemhogy — használni, de még elérni sem! Szóval igazán örülhetünk, hogy az ANSI emuláció jól működik.)

Ezután egy '**space**' és egy '**ENTER**' a hívni kívánt telefonszámra: amennyiben a hívás sikeres, a **BBS** bejelentkezik, és azonnal rákérdez a nevünkre. Adjuk meg, csakúgy, mint a *Handle*-t, ami a becenevünk lesz pl. a levelezésben. Figyelem! Vannak olyan **BBS**-ek, ahol tilos igazi nevet használni! Az ékezeteket kerüljük, és lehetőleg **MINDEN BBS**-re betűre, sorrendre azonos névvel/handle-lel jelentkezzünk be, mert így a levelezés nem kuszálódik össze olyan reménytelenül!
Ezután következik a *jelszóválasztás*. Ez lehetőleg egyéni legyen, megfelelően hosszú, és minden **BBS**-en más és más. Szerepe a leégetések, illetéktelen használat ellen van.

Amennyiben új felhasználók vagyunk, a *regisztráltatást* mindenképpen ajánlatos kérnünk (általában ez egy külön menüpont), ha az nem automatikus. Ha a ***Sysop*** ellenőrzi az adatok valódiságát (pl. visszahív), általában megadja a normál *limit*-et.

Ez a *limit* központi fogalom **BBS**-eknél. Azt szabja meg, valaki naponta mennyi ideig tartózkodhat egy **BBS**-ben, általában megszabja az ún. *UPLOAD:DOWNLOAD* arányt is (azaz, hány file letöltése után kell egyet felnyomnunk, hogy továbbra is töltögethessünk). Természetesen ez bármikor változhat: pl. ha értelmes cuccokat töltünk fel... Ez a limit általában még a **Fido**-levelezés elérésére is hatással van, és néha a különböző programterületek elérését is szabályozza, különösen **elit BBS**-eken.

Tehát, regisztráltattuk magunkat, tréfás és uncsi keresztkérdések során. Ekkor általában még csak egy **Goodbyte** menüpont áll rendelkezésünkre (amivel távozhatunk a **BBS**-ből), de pár napon belül, már kezdő userként beléphetünk...
Rengeteg menü van előttünk. Tulajdonképp nem olyan szörnyűség az egész, egész hamar rá lehet jönni mindennek a logikájára. Ezért talán kezdjük a legegyszerűbb **BBS**-softwarerel, a **Maximus**-szal. Több **BBS** is ezt használja nálunk: ***Vízlépcső, Baba Yaga, Virnet, Oplab*** stb...

- Bejelentkezéskor (1 vagy 2) '**ESCAPE**'-t nyomunk.
- Név, password-beírás, és a hírképernyők megtekintése.
- **A főmenü fontosabb parancsai** (az angol verziót írjuk le, persze rengeteg a sajnos magyarított menü is, de a kulcsszavak ugyanazok):
  Offline mail, Otthoni levelezés stb...: ez lép a később tárgyalt QWK-letöltés-feltöltés menübe.
  Yell (vagy *Chat, Beszélgetés a Sysoppal* stb...): a **Sysop**-nak csöröghetünk, hátha ott van egy kis beszélgetésre.
  Goodbyte: Kilépés a **BBS**-ből.
  File area (terület): Kezdők számára a legizgalmasabb, a letölthető file-ok. Ezen belül a szokásos lehetőségek vannak: **UL**, **DL** stb... Az adatátviteli protokoll **UL/DL** előtt határozandó meg (az A.Dr.-on nem, ott a *Felhasználói beállítások*-nál változtathatjuk meg az **UL/DL** protokollt!).
  Message (levelezés) area: Az átlag levelezési terület. *Upload (Feltölt)*-olhatunk, '**Enter**' *(Írás)*-rel írhatunk üzenetet, '+'/'—'-szal folyamatosan olvashatunk stb... Mivel viszont az online idő drága, ezért ennél a pontnál fontosabb a főmenü *OFFLINE READER* menüpontja. Megemlítendő, hogy a **Maximus** kétféle editort tartalmaz: az egyik sima soreditor, ellenjavalt, a másik viszont egy kitűnő full-screen editor, a ***MaxEd***, ez már pl. levelek idézésére, blokkműveletekre is jó ('**Alt-q**', '**Alt-c**').
  Ez a később tárgyalandó levél-pakkokat **UL/DL**-olja. A **DL** teljesen automatikus: nyomunk a főmenüből egy *Offline mail (Otthoni levelek, QWK stb...)*-t, majd egy *Download (Letöltés, Új levelek stb...)*-t; a **BBS**-program összeszedegeti a még nem letöltött leveleket, letömöríti őket egyetlen file-ba (nevéül az aznapi dátumot célszerű adni), és átküldi nekünk.
  Itt nagyon fontos: egy **BBS**-en, ha az a **Fido**-ra kapcsolt, töménytelen mennyiségű levél lehet: ezért van az úgynevezett **Tag Area** (*Területkijelölés, stb...)* menüpont ezen menün belül, ahol kijelölhetjük a figyelni kívánt **területeket:** simán a számukat kell beírni a '/' jellel kérhető listából. (Másodszori számbeírás: *Untag*, nem olvassuk tovább az adott terület új leveleit). A területek általában elég logikusak: pl. akit az adatbáziskezelés, *Windows* egyáltalán nem érdekel, az pl. a *DBase* és a *Windows* területet be se *Tag*-olja.
- A letöltött levél-packokat az *Offline Xpress*-sel vagy a *Bluewave*-vel dolgozhatjuk fel, ami lényegesen leegyszerűsíti a levelezést. Gyakorlatilag minden **Fido**-ra kapcsolt **BBS**-en van fenn a már tárgyalt *Offline mail, Otthoni levelezés* stb... menüpont. Ez nagyon hasonlít a *Novell*-en megszokott *Mail, Pmail*-hoz, vagy a *CMS/TCPIP* alatti *NNR* segédprogramhoz, de lényegesen szebb és barátibb. **Fido**-n meg egyenesen létfontosságú, mert akkor nem drága online időben kell végignézni a levelezést, hanem le lehet az egészet tölteni, otthon átnyálazni, ráérősen megválaszolgatni.
- Maga a program (*OLX*) gyakorlatilag még a legkisebb **Fido-BBS**-en is fent van, mérete általában 200 k alatt van, így könnyen letölthető. Az **Install** során nincsenek különösebb bonyodalmak (talán egyedül az, hogy megfelelő editort kell választanunk. Mi leginkább a VÉGLEGES ***NC 4.0*** editorát tudjuk javallani (az igazit, nem a összelamerkedett 3.0-t!, és nem is a pre-t, mert az mindig kifagy), ugyanis egyrészt befér a tárba, másrészt mert az ékezetes karakterek beírását sem gátolja.

- Amikor végre letöltöttük első levélcsomagunkat, először is, nevezzük át mondjuk a pillanatnyi dátumnak megfelelően (pl. *931104.qwk*), majd indítsuk el az *OLX*-et. A *Packet Window* ablakban választhatjuk ki, melyik levélcsomagot nézzük meg (plusz még törölhetünk, rendezhetünk itt). '**Enter**'-rel lépünk be a csomagba.
- A csomag tartalma több úgynevezett *Conference*-területből áll. Ez a **Fido**-nál már ismertetett témaelválasztást biztosítja, valamint azt, hogy a névre szóló, illetve a mi általunk elküldött leveleket külön is megnézhetjük (*Replies*, illetve *Personal*).
- Ha az egyik témakörből választottunk, '**ENTER**': máris a leveleket csodálhatjuk.
- A leveleket át lehet nézni a '**+**'/'**—**' variálásával is, de vannak más gyorskeresési gombok is ('**N**'), ezzel az általunk régebben felvetett témára való minden reagálást összeszedhetjük, még akkor is, ha nem nekünk szól; valamint a legjobban használható segítség ilyenkor az '**I**' gomb, amivel a teljes levéllistát megnézhetjük az adott területen, feladó, címzett és téma szerint röviditve (ezeket sorbarendezhetjük *O*-sel!).
- Ha választottunk egy olyan levelet, amire mindenképpen válaszolni akarunk, akkor nyomjunk egy '**R**'-t (**Reply**). A felbukkanó képernyőn írhatjuk át a címzett nevét, esetleg átirányíthatjuk a levelet egy másik területre (amire általában sokszor van szükség), új nevet adhatunk a témának (ha pl. már nagyon lekalandoztunk az eredetitől), és a sokak által szinte a legfontosabbnak tartott **Tagline** sor is itt szerepel. Ez különösen mókás kedvű emberkék számára kedves lehetőség, tudniillik minden levél aljára kiválasztható megjegyzéseket fűzhetünk. A régebbóta **BBS**-ezők külön humorkönyvtárakat tartanak fenn erre a célra (pl. **Grin/GSH**(Yo!)). A könyvtár elérése: *Picklist*, '**F2**'-vel az adott ablakból (területváltásnál is igen kényelmes szolgáltatás).
- Nos, ha a fejlécet kitöltöttük, egy '**F10**'-zel lépünk át a szövegszerkesztésre. Az idézett levél minden sora elé automatikusan beszúródik az eredeti feladó nevének kezdőbetűi, és egy '**>**' jel. Természetesen minden mondatot szabadon átalakíthatunk, idézhetünk stb... (de lehetőleg több legyen a saját szöveg...).
- Ha végeztünk a válaszírással, **Save**, **Quit**, majd visszalépvén az **OLX**-be, '**F10**'. Ezzel tároltuk el a levelünket.
- Természetesen nem kell válasszal kezdeni: '**W**'-vel teljesen új levelet kezdhetünk; egy esetlegesen szerencsétlenre sikerült válaszunkat az '**E**'-vel még átszerkeszthetjük stb...
- Ha átnéztük a csomagot, '**ESC**'-ek. Ekkor tömöríti le az **OLX** az új, általunk írt leveleket pl. *MAXIMUS.REP* névvel (lehet *BABAYAGA* stb... is). Ha 250 k-nál kisebb az ilyenkor kiírt memória, az ***ARJ*** gyakran kiakad, és az **OLX** közli, hogy nem tudta letömöríteni a válaszunkat. Egy kis cheat: ilyenkor azonnal **RESET**-eljünk, majd az **OLX** könyvtárában található *név.REP*-et haladéktalanul **ZIP**-eljük le, s az így létrejövő *név.ZIP*-et nevezzük át *név.REP*-re (különben az **OLX** letörli, és akkor hiába írtuk meg a halom levelet...)

Kapcsolat az Amiga Dreamland-del

A **Maximus**-rendszerekről elég ennyi, most a tettek mezejére lépvén leírjuk, hogyan kell az **Amiga Dreamland**-ot hívni, regisztrálni magunkat. **Tom-A-Hawk** még sokáig Amigán futtatja a **BBS**-t, így jó ideig ez a **BBS**-programja lesz fent.

No tehát, **ATDPXXXXXXX** (v. **ATDT** persze) (Sorry, az **X**-ek azt jelentik, hogy **Tom-A-Hawk**-ék most költöztek, és még nincs meg az új telefonjuk, de ha érdeklődtök tőlem, a **Sam. Joe**-tól vagy bárkitől a **Fido**-n, meg tudjuk majd adni (a postai leveleket mellőzzétek!). Ha létrejön a kapcsolat, betöltődik a **BBS** intro-screen-je, ahol nyomjunk kétszer '**ESC**'-et.

Please enter your FIRST & LAST name =>

Na ez a szabvány kérdés: írjuk be a nevünket! Ha tévedtünk, vonali zaj szólt közbe. Még az
Is this correct [y/N] => kérdésre '**N**'-et nyomhatunk.

Ahogy várható volt, *[<név>] does not exist in our files*
Mostantól csak simán kövessük a program utasításait, a név, címbeírással, jelszómegadással valószínű nem lesz gondunk. A szülinapot nem árt rendesen beírni, mert egyes más **BBS**-eken néha arra is rákérdeznek!

A technikai paraméterek beírása:

Terminal Width = 80, *Terminal Length* = 23 — Normál, nem EGA Lines módban. (Ezt általában minden **BBS**-sw megkérdi, lévén sokan pl. 43 soros módban használják a híváskor a kommunikációs programukat!) Az *ANSI*-kérdésektől ne féljünk, ez nagyon hasznos szolgáltatás **BBS**-eken (színkavalkád, szép ablakok). Minden **BBS**-en érdemes ezt bekapcsolni (ha elég friss a kommunikációs swünk, minden kérdésre '**Y**'-t nyomjunk a témakörben!), bár vannak olyan **BBS**-ek, ahol ez jelentősen lelassítja a menükiírást (mert az 'grafikus', színes), ilyenkor menetközben is kikapcsolhatjuk az **ANSI**-t, a *Beállítások* (*Options*)-nál, mint később látjuk majd.

Enable 'More(Y/N)' Prompt [Y/n] — Alapszolgáltatás minden **BBS**-en; pl. ha 15-16 sornál hosszabb egy levél, akkor azt szakaszosan, '**ENTER**'-re várva írja ki. Egyetlen hátránya, ha valaki *LOG*-ba gyűjti az összes levelet, annak kényelmetlenebb állandóan '**ENTER**'-ezgetnie.

Enable 'Hot Keys' [Y/n] — Rengeteg **BBS**-en választható, így **Maximus sw** alatt is. Ekkor bármilyen menüből válszatva nem kell '**ENTER**'-t is nyomni, hanem a parancsot azonnal végrehajtja a rendszer; MNP nélküli modemeknél inkább '**N**'-t nyomjunk (ugyanis akkor sokszor vesz a túloldal, csakúgy, mint mi, nem várt, sztochasztikus jeleket. Ha azokat szép sorban végrehajtja, abból komoly bajok származhatnak; viszont ha minden parancs után '**ENTER**'-re vár, akkor nem tud a **BBS** úgy 'elhangolódni', mint az előző esetben)!

UL, *és* **DL** protokoll kiválasztása — (**Maximus**nál, és általában a legtöbb **BBS** sw-nél ezt mindig közvetlen a **UL/DL** előtt kell kiválasztani).

Még pár elég egyszerű kérdés, a beírt adatok kikérdezése, pár jótanács, és be is lépünk a BBS-be...

Ennek a BBS-software-nek van 1-2 érdekessége:

1. A levelezés letöltése nem egészen támogatott: bár létezik a QWK-letöltés, a program shareware, és max. 50 levelet tud begyűjteni. Ezenkívül sima TEXT-be is össze tudja nyomni a leveleket, de ezt senkinek sem ajánljuk, mivel nem túlzottan kényelmes, az **OLX** kényelmének közelébe sem jön. Ha valaki mégis ezen a **BBS**-en kívánna levelezni, akkor még megemlítjük, hogy a program a háttérben tömöríti le a leveleket, és az ún *private* file-területre nyomja be a kész levélcsomagot, ha végzett. Ezt semelyik másik **BBS**-software nem csinálja így (hasznos, mert nem kell megvárni, amíg tömörít: 2-3 perc is lehet Amigán!)
2. A file-oknál is van eltérés a szabvány software-ektől: ugyanis itt egy file kommentje bármilyen hosszú lehet, amiből az összevont file listában csak az 1. sort írja ki a program. Viszont ha a file-területen beütjük, hogy *1*, akkor ezen bővebb leírásokat nézhetjük végig, '**ENTER**'-ezgetve (ilyenkor helyes, hogy '**D**'-vel azonnal le is tölthetjük a proggyt, ha megtetszik!). Az előbb említett *1* azt használja ki, hogy minden file-nak sorszáma van, s a **DL**-nál vagy bármi másnál, így pl. a fent említett bővebb infó-kiírásnál a sorszámot is elfogadja, nem kell a program teljes nevét beírni. Ráadásul *Flag*-olni lehet, így egyszerre több file-ot jelölhetünk ki letöltésre (hasonlóan működik ez a *The Lost Decade*-on is!)
3. Az előbb említett bővebb képernyőn nemcsak a program leírása olvasható, hanem látható, ki mikor töltötte fel, hányszor töltötték le (pl. az Amigás ***PC-Task 2.3***-at 19-en, ami

egy nagyon szép szám!), mennyi ideig tart a letöltés, az adott területen hány file van és ez abból hányadik sorszámú stb... (pl. [10 of 20]). Van még itt egy mágikus fogalom, a **FREE**, ami más **BBS**-eken is bevett szokás pl. file-listák esetén. A **FREE** file-okat a limitváltozás nélkül lehet **DL**-olni. Az ***A.D.*** teljes filelistáját a 7. területen a DREAMLIST.LHA tartalmazza (2-es sorszám!), illetve PC-s userek számára (eltérő ékezet-szabvány!) a FILELIST.LZH, 1-es sorszám. Persze nem kötelező ezeket letölteni; az új file-okat MINDEN gép területén a file almenüből egy '**N**'-nel eleve lehet kerestetni...

Persze az ***A.Dr.***-en van csak **IBM**-es és csak **ATARI**-s filelista is: IBMFILES.LZH, ATARI.LZH; csak a képek + szövegek + MOD-ok címei az EXTRAS.LHA-ban, az utolsó 3 hét termése a NEWFILES.LZH-ban van leírva. Persze vannak más, pl. king **FREE** szövegek is (pl. különböző diskmag-ekből cikkek stb...)

A főmenüben a következőket választhatjuk:

Message területek: Levélírás, olvasás, stb... Ez nem tér el alapfunkcióiban a **Maximus**-nál már tárgyalt levelezéstől, a területek is nagyon hasonlóak (**local+Fido**), így nem tárgyaljuk. Mellesleg az *Üzenet előterület*-en kell kiválasztanunk, **Local** vagy **Fido** területre kívánunk-e belépni. (**L**, illetve **1/2**)

E — Felhasználói beállítások. Elég fontos terület, ha üzem közben át akarjuk állítani a használható **UL/DL** protokollt stb... Ugyanitt adhatjuk meg a **TXT**-s levelező-letöltőnek, hogy mely területek új anyagát töltse le.

U — Segédprogramok
Nincs sok értelme, statisztikák, Toplisták. A *Who is online* egyvonalas **BBS**-eken nem sokra használható... Bezzeg egy 120 vonalas **BBS**-en már olyan csuda dolgokat lehet csinálni, mint pl. az *Internet IRC* vagy *RPG* serverein: *online* (pár tizedmásodperces késések a válaszidőben!), világméretű pletyózás vagy RPG-zés!

B — Levél csomagolás (.TXT)

Q — Levél csomagolás (.QWK): ezt már előbb tárgyaltuk. Ezeken belül '**B**'-vel kérhetjük a levelezés összegyűjtésének elkezdését. A területek kijelölése a főmenüből az '**E**'-vel kérhető, és ott a *21*-es szám begépelésével lehet *tag/untag*-olni a kívánt üzenetterületek figyelését, hasonlóan a **Maximus** alapú rendszerekhez.

O — Online játékok: ez az egyik legnagyobb pozitívuma a **BBS**-nek. A *Hack&Slash*-ot mindenkinek érdemes kipróbálnia; méghozzá ez nem is a szokott egérkergetős ANSI baromkodásokhoz hasonló, hanem társasjáték, egy csomóan játsszák! (Ha valakit érdekel a játék leírása, sok **Fido-BBS**-en fent van, pl. a ***Baba Yagá***n, de helyben is olvasható. Hely híján mi nem interpretáljuk.).

F — File alrendszer
Természetesen ezzel foglalkozunk a legtöbbet.
Itt is van *file előterület* menü. Az **Amiga/IBM/Atari** menüpont magáért beszél; a **Z** *ZyXEL programok* pedig a *ZyXEL* modem leírásait, legújabb ROM-update-jeit tartalmazza. Aki modem-upgrade-re készül, annak ajánljuk, hogy töltse le és mazsolázza át az itt található file-okat!
Az itteni menüből hívható a globális '**N**' — **Új file-keresés** is.
Ha rögtön '**A**'-t vagy '**B**'-t nyomunk, azonnal a privát file területre lépünk be, ha előzőleg már a levelezés gyűjtését beindítottuk, s az már végzett: itt vár a levélcsomag, illetve bármilyen egyéb olyan file, amit privátként nekünk küldtek. Lehetőleg letöltés után töröljük ezeket!
Ha nincs a privát területünkön semmi új, akkor azonnal az utolsó hívásunkkor utoljára látogatott területre lépünk.

Területetválasztás: '**A**' (természetesen vannak az **Atari**val és az **Amigá**val közös területek — grafika, zene, text: a 100 alatti sorszámokkal).

Figyelem! Megemlítendő, hogy egyes rendszerekben (pl. *The Lost Decade*) a területek neve nem *Area*, hanem *Conference*! (Change Conference stb...) Ez igaz mind a file-okra, mind a levelezési területekre!
Nos, választva egy területet, '**F**'-fel kérhetünk róla egy teljes listát (ilyenkor nyomjunk még 2 x '**ENTER**'-t, persze szortíroztathatunk, időbeli határtól kerestethetünk is!), és a már említett számbeírós módszerrel bővebb infót is kaphatunk róla (ilyenkor '**ENTER**': a következő file infóit kéri le s.i.t.).

Az U, D, A, P, ^ használata: mint más **BBS**-eken.

Még egy hint: zajos vonal, no MNP esetén néha lebénul az egész rendszer, és kiírja: *[PAUSED]*. Ilyenkor ne hangupoljunk, hanem '**Ctrl-Q**'!

Ennyit az ***Amiga Dreamland***-ról.

A FidoNet-ról pár szó.

Mint említettük, egy — szinte az egész Magyarországra kiterjedő — levelezési rendszer, melybe még a legnagyobb kezdők is bekukkanthatnak, ha a **BBS**-listában *Fido* megjegyzésű **BBS**-eket felhívják, és az ottani követelményeknek eleget tesznek (ugyanis ki kell érdemelni a **Fido**-jogot!). Ez a hálózat igen c00l figurák gyűjtőhelye: a scene legnagyobbjai, papírlap-szerkesztők, a legjobb **BBS**-ek **Sysop**-jainak, meg egyéb jó fejek gyűjtőhelye, értelmes (kultúra, sci-fi, hardware meg minden más) témákkal.

Pár princípia: ha a leveleket a rövidítések és 'ostoba' jelek nem érted, akkor olvasd el a *könyvtárá*t ezen cikk végén. Magánleveleket tilos írkálni (ugyanis nem olcsó mulatság a **Sysop**-oknak *otthonról* le-meg feltölteni az aznapi levelezést, akár vidéki hívással!). Magánlevél pl. a greetings, a scene-re, csapatokra vonatkozó megállapítások, ami miatt jelen sorok írója már elég sokat dühöngött, bár csak címzett volt... (Tudnillik csak a **Fido** 1%-át érdekli az, hogy ki f*ckolt kit, meg ki a legnagyobb láma ebben és ebben a csapatban etc...). A helyi **SYSOP**-nak szóló leveleid is inkább rakd *helyi* területre (az ***A.D.***-on ezt menüből választhatjuk, egyéként más **BBS**-eken, **Maximus** alatt általában ezek a 100-on aluli sorszámú levélterületek). Segítséget ne köszönj meg a **Fido**-n, ez nem modortalanság, hanem a teljes **Fido** pénzkímélése!

A FAX-modemekről

Még pár szót szólunk a faxmodemek fax-képességeiről. A faxküldés meglehetősen kényelmetlen szokott lenni. Először is, ha szövegfile-t akarunk átnyomni, akkor általában a kommunikációs programok (pl. *QL II FAX*) *CONVERT* (vagy hasonló nevű) segédproggyját kell választanunk, hogy a szöveget normál fax által vehető bitplane-re transzformáljuk. A *QL II FAX* lehetőségeinél maradva, ilyenkor írjuk be a DOS-ban: CONVERT LEVEL.TXT /X. Itt az /X paraméter a LEVEL.TXT szövegállományként való kezelését irányozza elő. Természetesen átküldhetünk képeket (/P param), sőt clipart-okat is (a *QL II FAX* editora egész jó, rengeteg karakterkészlete és grafikabeillesztési opciója van).

Ha a CONVERT után megvan a **.QFX** kiterjesztésű átküldhető faxanyag, lépjünk be a *Fax* menübe, és ott is a *Fax Phone list*-be. Az *Add* menüpontra TAB-ozva/egerezve beírhatjuk a célállomás nevét, valamint a következő utáni rublikába a számát. Az **ATN** és a **GROUP** rublikákat nem kell kitölteni.

Egy szám kijelölése a listából '**ENTER**'-rel történik (pipa jelenik meg mellette).

Ezután lehet hívni a **SEND FAX** menüt. Itt először az **Add** pontra clickelve kell kiválasztani az átküldendő faxfile-ok neveit (amik a jobb oldali ablakban jelennek meg), majd **OK**. Amennyiben már van kijelölt hívandó szám, akor most már az szerepel a **QUICK DIAL**-típusú ablakban, ha nem, most is beírhatjuk a számot.

Sajnos, ha foglalt a hívott, vacak a vonal, nincs tárcsahang, akkor a file-kijelöléstől újra kell kezdenünk az egész hívási procedúrát...

Faxok vételére a *QL II FAX* elég tisztességesen fel van készítve, ugyanis van egy rezidens programja, ami addig vár, amíg egy beérkező hívást nem kap, és akkor fogadja a kapott faxot, amit azután a **VIEWFAX.EXE**-vel nézhetünk meg, **PRINTFAX.EXE**-vel printelhetünk ki stb...

A BBS levelek jelölésrendszere

Ez egy segély azok számára, akik a leveleket nem tudnák normálisan dekódolni (összegyűjtötte *Kevin Johnson, Brad Templeton*, lefordította, összeszerkesztette, kigyomlálta: DADA). Mától a *CoVBoy postába* ömölhetnek a legagyafúrtabb új jelölések **(CoVBoy, nem hirdetsz egy pályázatot? ASCII karakterekkel ábrázolni 1 sorban a legelképesztőbb dolgokat! — DADA) (>}>;*{}) :[:*) :-Q %-) :->:->:->:->:-> — CoVboy)**. Az ezen cikket nem olvasott, 'műveletlen tuskó'-kat jól meg lehet velük sz*atni, leteremtvén általános műveltségüket...

Ha a jelölések logikáját megértjük (mi a szem, a száj, az orr stb...), már könnyen haladhatunk előre, pl. a közismert :-) alkatelemei:
: ez a két szem
- ez az orr
) ez meg a felfele görbülő száj.
Mindezek alapján már egyszerű lesz a lentiek megértése...

Alapjelölések:
:-) — Ez az alapmosoly. Az ürge mosolyog, vmi vicceset mondott. Tessék röhögni!
;-) — Könnyes (tehát erősebb) mosoly.
:-(— Az user szomorú, bunkóságnak tartja, amiről írt stb...
:-I — Közömbös mosoly. Jobb hangulatot fejez ki, mint az előző SAD.
:-> — A User egy igencsak maró, szarkasztikus megjegyzést engedett meg magának.
>:-> — Ez meg már *ördögien* éles megjegyzés volt! (Azért vannak a szarvak a fején!)
>;-> — A könnyes-kemény és az ördögi kombinációja.

Pár 'elrugaszkodottabb' jelölés:
(-: — A User balkezes (ellenkező referenciairánnyal véste fel az ábrát...).
%-) — A User már 15 órája a zöld monitort bámulja.
:*) — A User részeg (ezért vörös és lapult az orra...).
[:] — A User egy robot.
8-) — A User nap- vagy úszószemüveget visel.
B:-) — Napszemüveg, de feltolva, a fején.
::-) — A User 'duplaszemű' => normál szemüvege van.
B-) — A User szarv-tetejű szemüveget visel.
8:-) — A User egy kicsi lány.
:-)-8 — A User már egy nagy lány... (na vajon miért van ott a száj alatt két valami?)
:-{) — A User bajuszos,
:-{} — illetve ajakrúzst használ...
{:-) — A User parókás!!
:-[— A User egy vámpír!!!
:-E — Fűrészbak-fogú vámpír.
:-F — Mint előbb, az egyik fog hiányzik.
:-7 — A User épp egy elfintorított kijelentést tett.
:-* — Valami savanyút evett (illetve mondott) a User...
:-)~ — Csorog az User nyála...
:-~) — Folyik a User orra, megfázott....
:'-(— illetve ha sír...
:'-) — Annyira boldog, hogy sír.
:-@ — Visongó mosoly.
:-# — A User ajakzárakat visel.
:^) — A Usernek törött az orra!
:v) — Szintén törött orr esete áll fenn, de a másik irányban.
:_) — A User orra lecsúszott az arca szélére!
:-& — A User nyelve csomóra van kötve.
=:-) — A Usernek átlagon felüli hosszúságú feje van.
-:-) — A User egy punk.
-:-(— Az igazi punk-rocker nem mosolyog! (?)
:=) — A Usernek két orra is van!
+-:-) — A User egyházi tisztséget visel.
':-) — A User leborotválta valamelyik szemöldökét a reggel.
,:-) — Ugyanaz, de a másik oldalon.
|-I — A User alszik.
|-O — A User ásítozik vagy horkol.
:-Q — A User dohányzó.
:-? — A User pipát szív.
O :-) — A User egy angyal!
:-P — Nyahhhh!
:-S — A User épp egy összefüggéstelen kifejezést vágott le.
:-D — A User röhög (rajtad!).
:-X — A User ajkai **(Melyik Ajkai? Az ARMITAGE? — CoVboy)** le vanak ragasztva.
:-C — A User fenemód letört.
<|-) — A User kínai.
<|-(— A User kínai, és egyáltalán nem csípi az ilyesféle vicceket.
:-/ — A User szkeptikus.
C=:-) — A User főszakács.
@= — A User egy pro-nukleáris háború.
*<:-) — A User Santa Claus Kalap-ot visel.
:-o — Uh oh! És ez alapján már érthető az alábbi ábra logikája:
(8-o — Itt van Mr. Számla!
3:] — Házikedvenc-mosoly.
3:[— A gonoszabb fajtájú háziállat mosolya.
d8= — A hód-kedvencünknek kidülledt szemei vannak és merev kalapja.
E-:-) — A User egy rádió-operátor.
:-9 — A User az ajkait nyalja.
%-6 — A Usert letaglózták (vagy fejbeverték).
[:-) — A User walkmant visel.
(:I — Tojásfejű User.
<:-I — A User kifejezetten butuska.
K:P — A User kisgyerek, propellerrel a fején.
@:-) — A User turbánt visel.
:-: — Mutáns mosoly.
— A Láthatatlan Ember Mosolya.
.-) — A Usernek csak egy szeme van.
,-) — Ugyancsak, de épp kacsint!
X-(— A User épp most halt meg.
8 :-) — A User egy varázsló-féle.
C=}>;*{}) — Mega-Mosoly... egy részeg, devil szakács, egy randa parókával, bajusz, dupla-fülig-érő mosollyal.

Érdekesség; a fentiek orr-jelzés nélkül is beírhatók, a rövidség kedvéért! Ilyenkor a jelentés is változhat, éspedig:
:) — Boldog
:> — Micsoda?
:@ — Micsoda?
:D — Nevet
:I — Hmmm...
:(— Szomorú
:[— Egy igaz lesújtott ember...
:< — mi?
:{ — mi?
:O — Yell!
:C — mi?
:Q — mi?
:,(— Sírás
[] — Átkarolás, és...
:* — Csókok
|I — Alszik
|^o — Hortyog
:-' — rágót kiköpő mosoly
:-1 — Szelíd mosoly
:-% — Bankármosoly

(:-),illetve):-) — palacsintaarcú mosoly
):-(— mint előbb, de rosszallás
:-q — mosoly, miközben a nyelvet az orrhoz igyekezzük taszajtani
{:-) — olyanok mosolya, akik haja középen szétválasztott
:-a — balos mosoly, nyelv-és orr-kontakttal
:-s — agy BIZARR komment utáni mosoly
:-d — balos, idegesítő, lefitymáló mosoly
:-j — sima balos mosoly
:-k — hát ez mellbeütő
:-c — buta s*gg-mosoly
:-v — beszélő fejű mosoly
:v) — balra álló orrú mosoly
:-=) — idősebb figura mosolya, bajusszal
:-8(— leereszkedően bámul
;-) — kacsint
>:-< — őrült

Hangulatfestő idézetek (ezt illik az alakokhoz hangban asszociálni):
:-) — ha ha
|-) — hee hee
|-D — ho ho
:-> — hey hey
:-I — hmm
:-O — uh oh
:-P — nyah nyah
|-P — yuk

A *net-en a különböző területek azonosítói:
x-(— öngyilkosok területe
E-:-I — pocketrádiósok, DX-elők területe
>:-I — Star trek-fanok területe
3:o[— Kisállatkedvelők

Némi globális belemagyarázható dolgok:
:-(— Dráma
:-) — Komédia
:-o — Meglepetés
8-| — Bizonytalanság

Férfi: - (hát ez igazán kifejező...)
Nő: >-

Születés: |-O (gyk. bőgőmasina)
Halál: 8-#
Végtelen: 8 (nem is gondoltad volna, mi?)

Tippek a hibás átvitelek elkerüléséhez

1. Használjunk olyan kommunikációs programot, ami **MNP**-t emulál! Ilyen többféle is van, bár sokan szídják őket az alacsony effektív sebesség miatt.

2. Amennyiben a játékok alatt volna szükség egy kis zavarszűrésre (a ***RETAL*** is elég gyakran kifagy **MNP** nélkül!), akkor viszont teljesen más módszerre van szükség — simán a fali telefonkonnektorban az alsó két elektródát kössük össze egy 2 mikrofarad/100 V (a nagyfeszültség kivitel fontos! Tehát NEM elkó!) kondi és egy 5 kOhm-os ellenállás soros kapcsolásával! Ez sokat segít, jelentős hibacsökkentő! Tengerentúli csatlakozónál, átalakítónál a *zöld* és a *piros* vezetékek közé rakjuk eme zavarszűrőt! Mellesleg a magyar háromszög-csatlakozó és a külhoni kis dugasz közötti átalakításre jó a szinte bármely boltban megvehető magyar-külhoni átalakító, toldó (250-300 Ft az ára). Ha ügyesek vagyunk, az egész szűrőt belenyomhatjuk magába az átalakítóba... Ha valakinek nincs a közelében ilyen átalakító, akkor annak elmondjuk, hogy a tengerentúli érnégyes zöld zsinórját a bal alsó, a pirosat a jobb alsó, a sárga(fehér) + fekete zsinórt pedig a felső csatlakozóhoz kell kötni, ha a magyar csatlakozót a bekötési oldal felől nézzük (vagy az anyát úgy, ahogy a falban van). Tehát akinek csak a modemhez adott ami kábele van, az az egyik végét levágja, beköti, másik végét pedig a MODEM *line* bemenetébe dugja.

3. Operáljunk a már említett még-kicsöngésnél-bontsuk-a-vonalat-ha-rossz-a-vonal — elvet! Előbb-utóbb tisztább vonalat kapunk...

Végül pár BBS-szám:

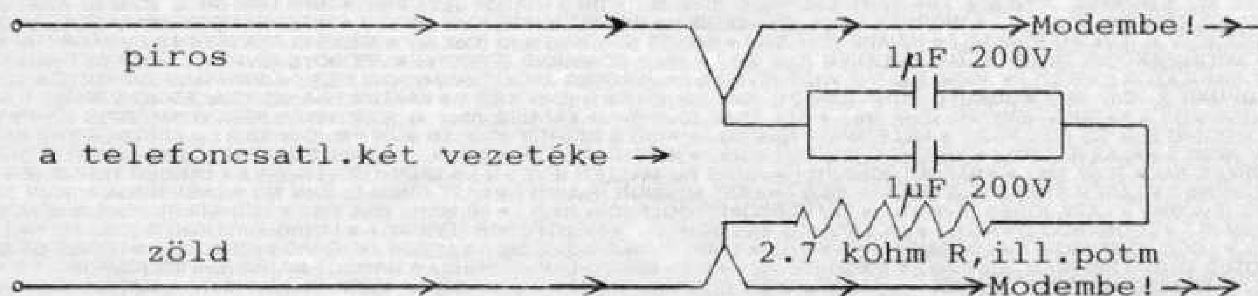
Budapest BBS: (PD) 118-7950; 226-2292, 10 vonal (14.4 + 2400)
BBSzolnok **(Fido, PD, Virnet)**: (06-56)/422-189
Bitstar **(Fido, PD)**: 202-5276 (22-06 óra között)
Virnet **(Fido, PD** — minden, ami víruskiller, minden gépre!): 115-4402 (DS), 175-5896 (2400)
Oplab **(Fido, PD, Virnet, MOMNet, Video-DAT sw)**: 166-8809 (22-15 óra között, hétvégenként: 22-08 óra között) DS
Vízlépcső **(Fido, Middle-European Diskmag Centre)**: 137-0309 (22-06 óra között) 19200
Lifeforce **(Fido, PD, Amiga)**: (06-52)/349-662 (18-06 óra között, hétvégén egész nap) 19200
Amiga Dreamland **(Amiga, ATARI, IBM, Fido)** *NUMBER: Ask on Fido!* 19200
Dune II **(Scene, PD, demoz, magz, PC, Amiga)** (06-62)/342-793

Jelmagyarázat:
Fido: a Fido-levelezés elérhető
PD: vannak programok is a **BBS**-en, *CSAK Public Domain* és *Shareware*.
Video-DAT: műholdas **PD**-software-ek (amit a műholdas TV-adásokkal együtt sugároznak).
DS: *USR HST DS* modem (14400 vagy 16800).
Diskmags/Demos: olyan **BBS**, ami GARANTÁLTAN tele van jobb mag-ekkel és demókkal!

A nyitvatartási időt tessék komolyan venni!

A cikk zárásaként el kell mondanunk, hogy megaköszönetet érdemel az összes ***Fido-sysop***, akik 'lecenzúrázták' eme cikk kéziratát, de különösen **Oplab és Tom-A-Hawk**! Thx!

• *DADA*



POKE-ok, CHEAT-ek, HINT-ek KATALÓGUSA

A katalógus az eddig megjelent CoV-ok, CoV Évkönyvek, a PC-s játékok c. könyv, valamint a jelen sorok írásakor még előkészületben lévő CoV 40, 41. és a PC-s játékok 2. c. könyv érintett fejezetei alapján lett összeállítva.

C64

• 1942 (ÉVK'91) / • 1943 (CoV 1) (CoV 4) / • 1985 (Évk'92) / • 3D LEQUE (ÉVK'91) / • ABYSS (CoV 35) (CoV 36) / • ACE (CoV 26) / • ACE 2 (CoV 3) / • ACE 2088 (CoV 39) / • ACTION BIKER (CoV 4) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ACTION FORCE 2. (Évk'92) / • ADDAMS FAMILY (CoV 29/30) (CoV 35) / • AFTERBURNER (CoV 4) / • AIR SUPPORT (ÉVK'91) / • AIRBORNE RANGER (ÉVK'91) / • AIRWOLF I. (CoV 19) (CoV 25) (ÉVK'91) / • AIRWOLF II. (ÉVK'91) / • ALIENS (CoV 3) (CoV 19) / • ALIENS (Évk'92) / • ALLIGATA BLAGGER (CoV 16) / • AMC (ÉVK'91) / • AMC (Évk'92) / • ANARCHY (Évk'92) / • ANDROID 2. (ÉVK'91) / • ANNIHILATOR (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • ANTICIPITAL (Évk'92) / • ANTIRIAD (Évk'92) (CoV 35) / • ARABIAN NIGHTS (ÉVK'91) / • ARC OF YESOD (CoV 29/30) / • ARCADE CLASSICS (Évk'92) / • ARCANA (ÉVK'91) / • ARKANOID (CoV 4) / • ARKANOID 2. (CoV 3) / • ARMAGEDDON (Évk'92) / • ARMALYTE (CoV 7) (CoV 14) (CoV 18) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON (ÉVK'91) / • ATHENA (CoV 29/30) / • ATOMINO (CoV 24) (ÉVK'91) (CoV 36) / • ATTACK OF THE MUTANT CAMELS (CoV 3) / • ATV SIMULATOR (ÉVK'91) / • AUF WIEDERSEHEN MONTY (Évk'92) (CoV 32) / • AURIGA (ÉVK'91) / • AUTOMANIA (ÉVK'91) / • AVENGER (CoV 28) (CoV 35) / • AXIONS (Évk'92) / • AZTEC TOMB (Évk'93/94) / • BAC PAC (ÉVK'91) / • BACK TO REALITY (Évk'92) / • BAGITMAN (Évk'92) / • BALL BLASTER (Évk'92) / • BANDITS (CoV 16) (CoV 24) (ÉVK'91) (CoV 35) / • BARBARIAN (CoV 4) / • BARBARIAN 2. (CoV 4) / • BARD'S TALE III. (CoV 37) / • BAT ATTACK (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • BATALYX (CoV 29/30) / • BATMAN - THE JOKER (ÉVK'91) (CoV 36) / • BATMAN - THE MOVIE (CoV 18) / • BATTLE COMMAND (CoV 33) (CoV 36) / • BATTLE ISLAND (CoV 16) / • BATTLE THROUGH TIME (ÉVK'91) / • BATTLE TIME (ÉVK'91) / • BATTLEZONE (CoV 14) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • BATTY (CoV 4) / • BAZOOKA BILL (ÉVK'91) / • BC BILL (ÉVK'91) / • BEACH HAWK (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • BEACH HEAD (ÉVK'91) / • BEDLAM (CoV 4) (CoV 26) / • BEHATOLÁS A BÁZISRA (CoV 19) / • BEYOND THE ICE PALACE (Évk'92) / • BIG MAC (Évk'92) / • BIONIC COMMANDO (CoV 4) (CoV 5) / • BIZY HAWK (ÉVK'91) / • BLACK HAWK (CoV 28) (CoV KSZ) / • BLACK LAMP (CoV 4) / • BLACKWHYCLE (ÉVK'91) / • BLAGGER (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK'91) / • BLUE MAX (Évk'92) / • BLUE MOON (ÉVK'91) / • BLUES BROTHERS (CoV 29/30) / • BMX RACERS (Évk'92) / • BMX SIMULATOR (Évk'92) / • BOMB JACK (CoV 16) (CoV 19) (ÉVK'91 - 2x) (CoV 26) (CoV 35) / • BOMBJACK 2. (ÉVK'91) / • BOMBJACK 3. (CoV 29/30) / • BOMBUZAL (Évk'92) (CoV KSZ) / • BOOTY (ÉVK'91) / • BOULDER DASH (ÉVK'91) / • BOULDER DASH II(Évk'92) / • BOULDER DASH III. (ÉVK'91) / • BOULDER DASH IV. (ÉVK'91) / • BOUNTY BOB (CoV KSZ) / • BREAKTHRU (CoV 3) (ÉVK'91) / • BRIAN BLOODAXE (CoV 3) / • BRUCE LEE (CoV 4) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) (CoV 36) / • BUBBLE BOBBLE (CoV 3) (CoV 4) / • BUCK ROGERS (CoV 26) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • BUDLING DAY (CoV 16) (CoV 35) / • BUG BLASTER (Évk'92) / • BUG BOMBER (Évk'92) / • BUGGY BOY (ÉVK'91) / • BUMPING BUGGIES (ÉVK'91) / • BUNGLING BAY (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • BURNIN RUBBER (CoV 16) (CoV 35) (CoV KSZ) / • BUTCHER HILL (CoV 8) / • BY FAIR MEANS OR FOUL (ÉVK'91) / • CALIFORNIA DRIVING (CoV 10) (CoV 14) (CoV 18) / • CAMELOT WARRIORS (ÉVK'91) / • CAPTAIN KELLY (CoV 29/30) / • CAPTAIN STARLIGHT (ÉVK'91) / • CAPTURED (ÉVK'91) / • CARGO (CoV 29/30) / • CARRIER COMMAND (Évk'93/94) / • CASTLE OF TERROR (CoV 33) / • CATABALL (Évk'92) / • CAULDRON ld. HEXENKÜCHE / • CAULDRON 2. (CoV 4) (CoV 36) / • CAUNT DUCKULA (CoV 18) / • CAVELON (ÉVK'91) / • CAVERNS OF ERIBAN (Évk'92) / • CHALLENGE OF THE GOBOTS (Évk'92) / • CHAMELEON (CoV 4) / • CHEAP SKATE (Évk'92) / • CHILLER (ÉVK'91) / • CHINA MINER (CoV 29/30) / • CHINA MINER (Évk'92) / • CHIPS CHALLENGE (CoV 24) (CoV 27) (ÉVK'91) / • CHOPLIFTER (CoV 25) (CoV KSZ) / • CHRISIS (CoV KSZ) / • CHUBBY CHESTER (Évk'92) / • CHUCKIE EGG (Évk'92) / • CHUCKIE EGG 2. (Évk'92) / • CHUCK ROCK (CoV 35) / • CITY COBRA (ÉVK'91) / • CLASSIC CONCENTRATION (CoV 41) / • CLIK CLAK (CoV 35) (CoV KSZ) / • CLOWNS (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • COBRA (Évk'92) / • COBRA FORCE (CoV 4) / • COMBAT (CoV 16) (CoV 35) / • COMIC BAKERY (Évk'92) / • COMMANDO (CoV 3) (CoV 16) (CoV 25) (ÉVK'91) (CoV 35) / • CONGO BONGO (CoV 16) / • COSMIC CAUSEWAY (ÉVK'91) / • COVER GIRL STRIP POKER (CoV 32) / • CRACKER'S REVENGE (Évk'92) / • CRAZY CARS (CoV 4) / • CRAZY CAVEMAN (CoV 28) / • CRAZY COMETS (Évk'92) / • CRAZY KONG (CoV 16) (CoV 35) (CoV KSZ) / • CREATURES (Évk'92) / • CRIME TIME (CoV 37) / • CRISIS MOUNTAIN (Évk'92) / • CROSSFIRE (CoV KSZ) / • CRYSTAL CASTLES (CoV 3) / • CURSE OF RA (ÉVK'91) / • CURSE OF SHERWOOD (ÉVK'91) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 20/21) / • CUTHBERT IN JUNGLE (CoV 29/30) / • CUTHBERT IN SPACE (Évk'92) / • CYBERNOID (CoV 4 - 2x) / • CYBERNOID 2. (CoV 4) / • CYBERTRON (Évk'92) / • CYLU (Évk'92) / • DALLAS STAR (CoV 28) / • DAN DARE II. (Évk'92) / • DANGER FORCE (CoV 19) / • DANGER FREAK (CoV 14) / • DARE DEVIL DENNIS (Évk'92) (CoV KSZ) / • DARE DEVIL DENNIS II. (Évk'92) / • DARK FUSION (CoV 4) / • DARK TOWER (Évk'92) / • DAVY CROCKET (ÉVK'91) / • DE GROTTEN VAN OBERON (ÉVK'91) / • DEATH RANGER (ÉVK'91) / • DEATH WAKE (ÉVK'91) / • DEATH WISH 3. (CoV 4) / • DECATHLON (CoV 14) (CoV 16) (CoV 35) / • DEFENDER (ÉVK'91) / • DEFENDER OF THE CROWN (CoV 27) (CoV 41) / • DELIVERANCE (Évk'92) / • DELTA (CoV 4) (ÉVK'91) / • DEMOLITION (ÉVK'91) / • DÉMONOK BIRODALMA (CoV 16) / • DEMONS (ÉVK'91) / • DENARIUS (CoV 4) / • DESERT HAWK (ÉVK'91) / • DEVIANTS (CoV 1) (CoV 35) / • DIG DUG (CoV 16) (CoV 26) (CoV 35) (CoV KSZ) / • DIMENSION-X (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • DINKEY DOO (Évk'92) (CoV KSZ) / • DIZZY (CoV 3) (ÉVK'91) / • DIZZY 3. - FANTASY WORLD (CoV 10) (CoV 14) / • DIZZY 6. - PRINCE OF YOLKFOLK (CoV 35) / • DJ PUFF (CoV 29/30) / • DNA WARRIOR (ÉVK'91) / • DOLPHIN FORCE (CoV 18) / • DOMINATOR (CoV 4) / • DONKEY KONG (CoV 28) (CoV KSZ) / • DOOMDARK'S REVENGE (Évk'92) (CoV 33) (CoV 37) / • DOUBLE DRAGON (CoV 29/30) / • DOUBLE TROUBLE (CoV 35) / • DRACONUS (CoV 4) / • DRAGON HAWK (Évk'92) / • DRAGON NINJA (CoV 6) / • DRAGON SKULL (Évk'92) / • DRAGON'S LAIR (CoV 5) (CoV 19) / • DRELBS (Évk'92) / • DRILLER (CoV 4) (ÉVK'91) / • DROPZONE (CoV 3) (CoV 19) / • DRUID (CoV 19) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • DRUID 2. (ÉVK'91) / • DRUIDS (CoV 14) / • DUCK TALES (CoV 29/30) / • DYNAMITE DAN (Évk'92) / • DYTER 07 (CoV 25) / • EAGLE EMPIRE (CoV 26) / • ELECTRIX (ÉVK'91) / • ELIDON (CoV 3) / • ELIMINATOR (CoV 1) (CoV 5) (CoV 18) / • ELITE (CoV 20/21) (CoV 27) (ÉVK'91) (CoV 35) / • ELVIRA (CoV 35) / • ELVIRA II. (CoV 35) / • EMLIN HUGHES INT.SOCCER (CoV 35) / • EMPIRE STRIKES BACK (Évk'92) / • ENCOUNTER (CoV 29/30) / • ENDURO RACER (ÉVK'91) / • ENFORCER (Évk'92) / • ENIGMA FORCE (CoV 36) / • EQUINOX (ÉVK'91) / • ESCAPE (Évk'92) / • ESPLAL (CoV 28) / • EVERYONE'S A WALLY (ÉVK'91) / • EVERY SECOND COUNTS (Évk'93/94) / • EVOLUTION (Évk'92) / • EXODUS (ÉVK'91) / • EXOLON (CoV 29/30) / • EXTERMINATOR (CoV 24) (CoV 26) / • FAIRLIGHT (Évk'92) / • FALCON PATROL (Évk'92) / • FALCON PATROL 2. (ÉVK'91) (CoV 40) / • FEUD (CoV 29/30) / • FIFTH (5.) GEAR (CoV 4) (CoV 18) / • FIGHTER BOMBER (CoV 10) (CoV 20/21) / • FIGHTER BOMBER (Évk'92) / • FINDERS KEEPERS (CoV 18) / • FIRE ANT (CoV 29/30) / • FIREFLY (CoV 16) (CoV 35) / • FIRELORD (CoV 3) (CoV 14) (ÉVK'91) / • FIRETRACK (Évk'92) / • FISH (CoV 37) / • FIST II(Évk'92) / • FIST II. (CoV 14) (CoV 20/21) / • FLAK (Évk'92) (CoV 35) / • FLASHBIER (CoV 35) / • FLASH GORDON (CoV 4) (ÉVK'91) / • FLIP & FLOP 2. (ÉVK'91) / • FLYING SHARK (CoV 5) / • FORCE ONE (Évk'92) / • FORGOTTEN WORLDS (CoV 5) / • FORT APOCALYPSE (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • FOXX FIGHTS BACK (CoV 5) (CoV 14) / • FRAK (ÉVK'91) / • FRANTIC FREDDIE (CoV 28) / • FREAK FACTORY (Évk'92) / • FREDDY HARDEST II. (CoV 18) / • FRIDAY THE 13TH (ÉVK'91) / • FRIGHTMARE (CoV 6) / • FROEHN (Évk'92) / • FROGGER 64 (CoV 16) (CoV 26) (CoV 35) / • FROST BYTE (Évk'92) / • FRUIT MACHINE SIMULATOR (CoV 3) / • FUSION (CoV 7) / • GALAGA (Évk'92) / • GALAXIONS (CoV 28) / • GALAXY (Évk'92) / • GALAXY TERROR (Évk'92) / • GALDREGON'S DOMAIN (ÉVK'91) / • GALVAN (ÉVK'91) / • GAME OVER (ÉVK'91) (CoV 35) / • GAME OVER 2. (CoV 6) / • GANGSTER (CoV 16) (CoV 35) / • GAPLUS (ÉVK'91) / • GARFIELD (CoV 5) (CoV 14) (CoV 18) / • GATEWAY TO APSHAI (Évk'92) / • GAUNTLET (ÉVK'91) / • GEMINI WING (CoV 29/30) / • GHOST CHASER (CoV 29/30) / • GHOST TOWN (ÉVK'91) / • GHOST'N GOBLINS (CoV 14) (CoV 19) (ÉVK'91) (CoV 35) / • GHOSTBUSTERS (CoV 20/21) / • GHOSTBUSTERS (Évk'92) (CoV KSZ) / • GHOSTBUSTERS 2. (CoV 14) / • GHOULS (Évk'92) / • GIANA SISTERS ld. GREAT GIANA... / • GIANA SISTERS REMIX (Évk'92) / • GILDED AGE (CoV 35) / • GLADIATOR (ÉVK'91) / • GLIDER RIDER (CoV 18) (ÉVK'91) / • GOBLIIINS (Évk'92) / • GODS & HEROES (Évk'92) / • GOLDEN AXE (CoV 29/30) / • GOLDEN TALISMAN (ÉVK'91) / • GOONIES (CoV 29/30) / • GORF (Évk'92) / • GOTHIK (CoV 29/30) / • GRAND PRIX CIRCUIT (CoV 29/30) / • GREAT GIANA SISTERS (CoV 5) (Évk'92) (CoV KSZ) / • GRIBBLY'S DAY (Évk'92) / • GRIDER (Évk'92) / • GROG'S REVENGE (ÉVK'91) / • GRYZOR (CoV 5) / • GUARDIANS (Évk'92) / • GUNRUNNER (ÉVK'91) / • GUNSHIP (Évk'92) (CoV 41) / • GUTZ (Évk'92) / • GWNN (ÉVK'91) / • GYROSCOPE (CoV 28) / • GYROSCOPE 2. (ÉVK'91) / • GYRUSS (ÉVK'91) / • HAGAR (CoV KSZ) / • HARD HAT MACK (CoV 28) / • HARRISON FORD (Évk'92) / • HAUNTED HOUSE (Évk'92) / • HAWKEYE (CoV 5) (CoV 6) (CoV 14) (CoV 18) (CoV 35) / • HAZAR (Évk'92) / • HE MAN (CoV 14) (CoV 18) / • HEAD OVER HEELS (Évk'92) / • HEAVY METAL 1,2,3. (ÉVK'91) / • HELI & BACK (CoV 16) (ÉVK'91) / • HELL FLIGHT (Évk'92) / • HENRY'S HOUSE (CoV 26) / • HERBERT'S DUMMY RUN (ÉVK'91) / • HERBY (Évk'92) / • HERCULES (Évk'92) / • H.E.R.O. (CoV 24) / • HERO OF THE GOLDEN TALISMAN (CoV 3) / • HERO QUEST (CoV 24) (CoV 27) / • HEROES OF THE LANCE (CoV 36) / • HEXENKÜCHE (Évk'92) (CoV KSZ) (CoV 37) / • HEXPERT (Évk'92) / • HIGH NOON (CoV 29/30) (CoV 35) / • HIGHWAY ENCOUNTER (CoV 35) / • HOBBIT (CoV 10) (ÉVK'91) / • HOBBIT (Évk'92) / • HOLLYWOOD STRIPPOKER (Évk'92) / • HOPPIN' MAD (CoV 16) (CoV 18) (ÉVK'91) / • HOSTAGES (CoV 20/21) / • HOT POP (ÉVK'91) / • HOUSE OF USHER (CoV 27) (CoV 28) / • HOVER BOVVER (Évk'92) / • HUDSON HAWK (Évk'92) / • HUMAN RACE (ÉVK'91) / • HUNCHBACK (CoV 5) / • HUNCHBACK II. (Évk'92) / • HUNTER ON ICE (ÉVK'91) / • HUNTER PATROL (CoV 29/30) / • HUNTER'S MOON (CoV 5) / • HYBRID (CoV 29/30) / • HYPER MAN (ÉVK'91) / • HYPER OLYMPIC (ÉVK'91) / • HYSTERIA (CoV 5) (ÉVK'91) / • I BALL (Évk'92) / • I BALL 2. (CoV 3) (CoV 5) / • ICICLE WORKS 2. (ÉVK'91) / • ICUPS (ÉVK'91) / • IMHOTEP (ÉVK'91) / • IMPERIUM (CoV 6) / • IMPOSSIBLE MISSION (Évk'92) (CoV 40) / • IMPULSE (CoV 6) / • INCREDIBLE SHRINKING SPHERE (CoV 6) / • INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE (CoV 6) / • INFILTRATOR (ÉVK'91) / • INFILTRATOR 2. (CoV 6) (CoV 19) (CoV KSZ) / • INFILTRATOR 3. (CoV 24) (CoV 25) / • INGRID'S BACK (CoV 29/30) / • INTERCHANGE (CoV 29/30) / • INTERNATIONAL KARATE (Évk'92) / • INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 4) (ÉVK'91) (CoV 36) / • INVADE (ÉVK'91) / • INVEST (ÉVK'91) / • IO (CoV 6) / • IRIDIS ALPHA (ÉVK'91) / • JACK THE NIPPER (CoV 5) (ÉVK'91) / • JAILBREAK (CoV 29/30) / • JAW BREAKER (CoV 26) / • JEEP COMMAND (ÉVK'91) / • JET BOYS (ÉVK'91) / • JET SET WILLY (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • JET SIMULATOR (CoV 37) / • JOCKLE & THE WIDE (ÉVK'91) / • JUMPING JACK (CoV 24) (CoV KSZ) / • JUMPMAN JUNIOR (Évk'92) (CoV 35) (CoV KSZ) / • JUMPMAN 2. (CoV 28) / • JUNGLE HUNT (CoV 24) (CoV 26) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • KAKTUS (Évk'92) (CoV 35) (CoV KSZ) / • KANE (ÉVK'91) / • KANE 2. (ÉVK'91) / • KARNOV (ÉVK'91) (CoV 35) / • KAT TRAP (CoV 6) / • KATAKIS (CoV 4) (CoV 14) / • KENDO WARRIOR (ÉVK'91) / • KICKMAN (Évk'92) / • KIDGRID (Évk'92) (CoV KSZ) / • KILLERWATT (Évk'92) / • KING'S BOUNTY (CoV 14) (CoV 18) (CoV KSZ) / • KINGS OF THE BEACH (CoV 16) / • KLAX (CoV 29/30) / • KLAX (Évk'92) / • KNIGHT ORC (CoV 29/30) / • KNIGHTMARE (Évk'92) / • KNUCKLE BUSTERS (CoV 6) / • KOKOTONI WILF (CoV 6) / • KONG STRIKES BACK (CoV 28) / • KRAKOUT (CoV 19) / • KUNG FU MASTER (ÉVK'91) / • LADY TUT (Évk'92) / • LANCER LORDS (Évk'92) / • LASER SQUAD 2. (CoV 36) / • LASER STRIKE (Évk'92) (CoV KSZ) / • LAST MISSION (Évk'92) / • LAST NINJA 2. (CoV 6) / • LAST NINJA 3. (CoV 20/21) (CoV 26) / • LAZER TAG (Évk'92) / • LAZY JONES (ÉVK'91) / • LEADERBOARD GOLF (CoV KSZ) / • LE MANS (Évk'92) / • LED STORM (CoV 6) (ÉVK'91) / • LEGEND OF KAGE (CoV 6) / • LEONARDO (ÉVK'91) / • LICENCE TO KILL (CoV 3) / • LIGHTFORCE (ÉVK'91) / • LIVING DAYLIGHTS (CoV 16) / • LIVINGSTONE I. (CoV 29/30) / • LOCO (CoV 29/30) / • LOCOMOTIV (ÉVK'91) / • LODE RUNNER (CoV 26) / • LORDS OF CHAOS II(Évk'92) / • LORDS OF MIDNIGHT (CoV 29/30) / • LOTUS TURBO ESPRIT 2. (CoV 24) / • MACH (CoV 3) / • MAD MISSION I-II. (CoV 19) / • MAGGOT MANIA (Évk'92) (CoV 35) / • MAGNUM FORCE (CoV 29/30) / • MANIAC MANSION (Évk'92) / • MANIC MINER (ÉVK'91) / • MARGO (CoV 35) / • MASK III. (CoV 24) / • MATRIX (CoV 29/30) / • MEAN STREAK (CoV 18) / • MECHANICUS FLIPPER I. (Évk'92) / • MECHANICUS FLIPPER II. (Évk'92) / • MECHANICUS FLIPPER III. (Évk'92) / • MEGA

APOCALYPSE (Évk'92) / • MEGA TRIAXOS (ÉVK'91) / • MENACE (CoV 1) / • MERLIN (Évk'92) / • MERMAID MADNESS (ÉVK'91 - 2x) / • METRO CROSS (ÉVK'91 - 2x) / • MICKEY MOUSE (CoV 2) (CoV 5) / • MICROPROSE SOCCER (Évk'92) / • MIDNIGHT RESISTANCE (CoV 24) / • MIKIE (CoV KSZ) / • MIND GAMES (Évk'92) / • MINER 2049'ER (Évk'92) / • MONKEY MAGIC (CoV 3) / • MONTEZUMA'S REVENGE (Évk'92) / • MONTY ON THE RUN (CoV 28) (CoV 35) / • MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (Évk'92) / • MOON BUGGY (ÉVK'91) / • MOONFALL (CoV 36) (CoV 38) / • MOON PATROL (Évk'92) / • MOTOR MANIA (Évk'92) (CoV KSZ) / • MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE (Évk'92) / • MOVIE (Évk'92) / • MR.HELI (CoV 16) (CoV 18) / • MR.HELI (Évk'92) / • MR.MEPHISTO (CoV 27) / • MR.MEPHISTO (Évk'92) / • MR.ROBOT (Évk'92) (CoV 35) / • MRS.PAC MAN (Évk'92) / • MUNCH MANIA (CoV 3) / • MUNSTERS (CoV 6) / • MUTANTS (Évk'92) / • MUZZY (CoV 35) / • MYSTERY OF THE NILE (Évk'92) / • NAVY MOVES 1-2. (CoV 4) (ÉVK'91) / • NAVY MOVES 2. (CoV 7) (CoV 20/21) / • NEBRASKA (CoV 18) (CoV 35) / • NEBULUS (CoV 26) / • NEMESIS (CoV 16) / • NEPTUNE (CoV KSZ) / • NEPTUNE'S DAUGHTER (Évk'92) / • NETHERWORLD (CoV 7) / • NEUROMANCER (CoV 3) (ÉVK'91 - 2x) (CoV 28) / • NEUROMANCER (Évk'92) / • NEURONICS (Évk'92) / • NEW ALIENS (CoV KSZ) / • NEWZEALAND STORY (CoV 7) (CoV 29/30) / • NIGHTSHIFT (ÉVK'91) / • NINJA COMMANDO (CoV 35) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (Évk'92) / • NODES OF YESOD (CoV 27) / • NOMAD (ÉVK'91) / • NORTHSTAR (CoV 29/30) / • NUCLEUS (CoV 18) / • O'RILEYS MINE (Évk'92) / • OBLITERATOR (ÉVK'91) / • OCEAN DECATHLON (Évk'92) / • OIL IMPERIUM (CoV KSZ) / • OINK (CoV 16) / • OLLI & LISSA (ÉVK'91) / • OLYMPIC SKIER (CoV 27) / • OMEGA RACE (Évk'92) / • OPERATION WOLF (CoV 1) / • ORBITS (CoV 16) / • ORPHEUS (ÉVK'91) / • OUT OF THE WORLD (Évk'92) / • OUTRUN (CoV 14) / • OVERLANDER (CoV 1) (CoV 7) / • P.C. FUZZ (ÉVK'91) / • PAC MAN (CoV 29/30) / • PAC MANIA (CoV 14) (CoV 16) (ÉVK'91) (CoV 35) / • PAKACUDA (Évk'92) (CoV 35) / • PANG (CoV 29/30) / • PANTHER (ÉVK'91) / • PARADROID (Évk'93/94) / • PARALLAX (ÉVK'91) / • PARK PATROL (CoV 7) / • PEDESTRIAN (CoV 28) / • PENGO (Évk'92) (CoV 35) / • PETCH (Évk'92) / • PHANTOMS OF ASTEROID (ÉVK'91) / • PHARAO'S COURSE (CoV 14) (CoV 25) (CoV KSZ) / • PHOBIA (CoV 7) / • PINBALL POWER (CoV 35) / • PIPEMANIA (CoV 10) / • PIRATES! (CoV 32) (CoV 33) (CoV 40) / • PITFALL I(Évk'92) / • PITFALL II. (CoV 24) / • PIXIE PETE (Évk'92) / • POD (ÉVK'91) / • POGO JOE (CoV 28) / • POOYAN (ÉVK'91) / • POPEYE (CoV 24) / • POWER (ÉVK'91) / • POWER (Évk'92) / • POWER AT SEA (CoV 20/21) / • PP HAMMER (CoV 25) (CoV 29/30) / • PP.HAMMER (Évk'92) / • PREDATOR (ÉVK'91) / • PRISON RIOT (Évk'92) / • PROJECT FIRESTART (CoV 36) / • PROTECTOR II. (CoV 24) / • PROTIUM (ÉVK'91) / • PSI DROID (CoV 2) / • PSI WARRIOR (Évk'92) / • PULSE WARRIOR (CoV 3) (CoV 16) / • PULSOID (Évk'92) / • PULSOIDS (CoV 5) (CoV 18) / • PUNCHY (ÉVK'91) / • PURPLE HEARTS (CoV 16) / • PYJAMARAMA (CoV 18) / • Q-BERT (Évk'92) (CoV 35) / • QUAŞIMODO (ÉVK'91) / • QUEST FOR TIRES (CoV 25) (CoV 40) / • QUINTIC WARRIOR (Évk'92) / • QUIX (CoV 27) / • QUO VADIS (CoV 29/30) / • R-NEST (Évk'92) (CoV 35) / • R-TYPE (CoV 8) (CoV 16) / • RACE AGAINST TIME (CoV 1) / • RADAR RAT RACE (CoV 28) (CoV 35) (CoV KSZ) / • RADIUS (ÉVK'91) / • RAID OVER MOSCOW (CoV 26) (ÉVK'91) / • RAILROAD TYCOON (CoV 37) / • RAINBOW ISLANDS (CoV 14) (CoV 35) / • RALLY CROSS SIMULATOR (CoV 3) / • RALLYE OST AFRICA (ÉVK'91) / • RAMBO (CoV 26) / • RAMBO III. (CoV 8) / • RAMPAGE (CoV 19) / • RASTAN (CoV 29/30) / • RASTAN SAGA (ÉVK'91) / • RED MAX (CoV 3) (CoV 24) / • RENEGADE (ÉVK'91) / • REPTON 3 (Évk'92) / • RETURN OF THE JEDI (CoV 8) (CoV 29/30) / • REVENGE OF THE MUTANT CAMELS (Évk'92) / • RICK DANGEROUS (CoV 3) (CoV 26) (ÉVK'91) / • RICK DANGEROUS 2. (Évk'92) / • RICK DANGEROUS II. (CoV 20/21) / • RICOCHET (CoV 29/30) / • RIK THE ROADIE (ÉVK'91) / • RING OF POWER (CoV 29/30) / • RIVER RAID (CoV 40) / • ROAD BLASTERS (CoV 8) / • ROAD RACE (CoV 39) / • ROAD RUNNER (CoV 8) (ÉVK'91) / • ROADWARS (CoV 8) / • ROBIN OF WOOD (Évk'92) / • ROBIN TO RESCUE (Évk'92) (CoV KSZ) / • ROBOCOP (CoV 3) (CoV 8) / • ROBOCOP (Évk'92) / • ROCKET RANGER (CoV 10) / • ROCKET ROGER (Évk'92) / • ROLLERBOARD (CoV 3) / • ROLLING THUNDER (CoV 4) / • ROUNDABOUT (Évk'92) / • RUBICON (Évk'92) / • RUFF'N'READY (Évk'92) / • RUGBY MANAGER (CoV 28) / • RYSKHA (Évk'92) / • SABOTAGE (CoV 2) / • SABOTEUR (CoV 3) (CoV 36) / • SABOTEUR 2. (CoV 36) / • SABRE WULF (Évk'92) / • SALAMANDER (ÉVK'91) / • SAMMY LIGHTFOOD (Évk'92) (CoV KSZ) / • SAMURAI WARRIOR (CoV 2) / • SARACEN (ÉVK'91) / • SARAKON (CoV 37) / • SAS FORCE (CoV 18) / • SATAN 1. (CoV 20/21) / • SATAN 2. (CoV 20/21) / • SAVAGE (CoV 1) / • SAVE ME BRAVE KNIGHT (CoV 27) (ÉVK'91) / • SAVE NEW YORK (CoV 29/30) / • SCARY MONSTERS (ÉVK'91) / • SCOOBY DOO (CoV 7) / • SCOOBY DOO (Évk'92) / • SCRAMBLE (CoV 28) / • SCUMBALL (CoV 35) / • SCUMM (ÉVK'91) / • SDI (CoV 2) (ÉVK'91) / • SEAFOX (CoV 26) (CoV 35) / • SENTINEL (CoV 3) / • SERPENTINE (CoV 26) / • SHADOWFIRE (Évk'92) / • SHAMUS (Évk'92) / • SHAMUS CHASE II. (Évk'92) / • SHAMUS II. (ÉVK'91) / • SHAOLIN'S ROAD (Évk'92) / • SHARK (ÉVK'91) / • SHEEP IN SPACE (Évk'92) / • SHOCKWAY RAIDER (CoV 8) / • SHOOT'EM WILD (ÉVK'91) / • SIDE WINTER (Évk'92) / • SIDEWIZE (ÉVK'91) / • SILKWORM (CoV 18) (CoV 24) / • SILKWORM (Évk'92) / • SIM CITY (CoV 10) (CoV 26) (Évk'92) (CoV 37) / • SIMPSONS (CoV 29/30) / • SINBAD (CoV 18) / • SKATE ROCK (ÉVK'91) / • SKOOLDAZE (ÉVK'91) / • SKRAMBLE (CoV 27) / • SKULL & CROSSBONES (CoV 29/30) / • SKY JET (CoV 3) / • SLAMBALL (Évk'92) / • SLUG (CoV 3) / • SNOOKIE (ÉVK'91) / • SNOOPY (CoV 39) / • SOLOMON'S KEY (CoV 29/30) / • SON OF BLAGGER (Évk'92) / • SORCERY (Évk'92) / • SOUL CRYSTAL (CoV 37) / • SPACE ACTION (CoV 29/30) / • SPACE GUN (CoV 29/30) / • SPACE HARRIER (ÉVK'91) (CoV 35) / • SPACE INVASION (Évk'92) / • SPACE PILOT (Évk'92) / • SPACE ROGUE (CoV 36) / • SPACE TAXI (CoV 19) (ÉVK'91) (CoV 35) (CoV KSZ) / • SPACE WARRIOR (CoV 2) / • SPEEDBALL 2. (CoV 35) / • SPEED ZONE (ÉVK'91) / • SPELUNKER (Évk'92) / • SPHERICAL (CoV 10) (CoV 29/30) / • SPIDERMAN (Évk'92) / • SPIKY HAROLD (Évk'92) / • SPINDIZZY (CoV 14) / • SPITTING IMAGE (CoV 6) (CoV 16) / • SPLIT PERSONALITIES (CoV 19) / • SPOOKS (Évk'92) / • SPORE (ÉVK'91) / • SPY HUNTER (ÉVK'91) / • SPY VS SPY (ÉVK'91) / • SPY VS SPY II. (ÉVK'91) / • SPY TREK (Évk'93/94) / • SQUARE SUPREMACY (CoV 35) / • SQUISH'EM (Évk'92) / • STAFF OF KARNATH (Évk'92) / • STARBYTE SUPER SOCCER (CoV KSZ) / • STAR FORC NOVA (ÉVK'91) / • STAR TREK (CoV 27) / • STARFORCE 2 (Évk'92) / • STARFOX (Évk'92) / • STARQUAKE (CoV 3) / • STEALTH (CoV 29/30) / • STEG (CoV 35) / • STONE AGE (CoV 36) / • STOP THE EXPRESS (ÉVK'91) / • STORM ACROSS EUROPE (CoV 24) (CoV 33) / • STORMLORD (ÉVK'91) / • STRANGELOOP (Évk'92) / • STREET ROD (CoV 20/21) (CoV KSZ) / • STREET SURFER (Évk'92) / • STREET WARRIORS (ÉVK'91) / • STRIP BLACK JACK (CoV 19) / • STUNT CAR RACER (CoV 28) (CoV 36) / • SUBTERRANEA (Évk'92) / • SUMMER CAMP (Évk'92) / • SUNBURST (ÉVK'91) / • SUPERCARS (CoV 37) / • SUPER G MAN (ÉVK'91) / • SUPER GRID (CoV 27) / • SUPER PIPELINE (CoV 27) / • SUPER PIPELINE II. (CoV 3) / • SUPER ROBIN HOOD (Évk'92) (CoV 35) / • SUPER SCRAMBLE (Évk'92) / • SUPER ZAXXON (CoV 3) / • SUPERCARS (ÉVK'91) / • SUPERMAN (Évk'92) / • SUPREMACY (Évk'92) (CoV KSZ) (CoV 37) / • SURVIVOR (CoV 28) / • SWAMP FEVER (Évk'92) / • SWEEP (ÉVK'91) / • TALISMAN (CoV 14) / • TANGENT (CoV 2) / • TANIUM (ÉVK'91) / • TANK (Évk'92) / • TAPPER (ÉVK'91) / • TARGET RENEGADE (ÉVK'91) / • TASK FORCE (CoV 18) (CoV 35) / • TASKMASTER (Évk'92) / • TEENAGE MUTANT NINJA HERO TURTLES (CoV 20/21) (CoV 38) / • TEMPLE OF ASPHAI (Évk'92) / • TEMPLE OF TERROR (CoV 10) / • TENCRAFT (CoV 35) / • TERMINATOR (Évk'92) / • TERRA COGNITA (CoV 29/30) / • TERRA CRESTA (CoV 2) / • TERRY'S BIG ADVENTURE (CoV 16) / • TEST DRIVE 2. (CoV 19) (CoV 24) / • THAI BOXING 1,2,3. (ÉVK'91) / • THING BOUNCES BACK (ÉVK'91) / • THINK CROSS (CoV 35) / • THRUST (ÉVK'91) / • THUNDERBIRDS (CoV 3) (CoV 18) / • THUNDERBLADE (ÉVK'91) / • THUNDERCATS (CoV 19) (ÉVK'91) / • THUNDERHAWK (CoV 20/21) (CoV 24) / • TIGER HELL (Évk'92) / • TIGER MISSION (CoV 7) (ÉVK'91) / • TIGER ROAD (ÉVK'91) / • TIME RUNNER (ÉVK'91) (CoV 35) / • TIMES OF LORE (CoV 35) (CoV 36) / • TIR NA NOG (CoV 18) (CoV 36) / • TO BE ON TOP (ÉVK'91) / • TOAD FORCE (Évk'92) / • TOKI (CoV 36) / • TOM & JERRY (ÉVK'91) / • TOOBIN (CoV 14) (CoV 16) (CoV 35) / • TOP GUN (ÉVK'91) / • TOTAL RECALL (CoV 20/21) (CoV 29/30) / • TOY BIZARRE (ÉVK'91) / • TRAILBLAZER (CoV 19) (ÉVK'91) / • TRANSWORLD (CoV 20/21) / • TRANSWORLD (Évk'92) / • TRANTOR (CoV 4) (CoV 19) / • TRAPDOOR (CoV 3) (CoV 16) / • TRAZ (ÉVK'91) / • TREASURE ISLAND (ÉVK'91) / • TROLLIE WALLIE (CoV 29/30) / • TRON (CoV 27) / • TURBO OUTRUN (Évk'92) (CoV 35) / • TWINKY GOES HIKING (ÉVK'91) / • TYPHOON (ÉVK'91) / • U46 (CoV 26) / • UGH (Évk'92) (CoV 38) / • UNDERWURLDE (Évk'92) / • UP'N DOWN (Évk'92) / • URIDIUM (ÉVK'91 - 2x) / • USAGI YOJIMBO (CoV 18 - 2x) (CoV 20/21) (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • V THE GAME (CoV 36) / • VAMPYRE (CoV 35) / • VENDETTA (ÉVK'91) (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • VENGEANCE (CoV 18) / • VENOM STRIKES BACK (CoV 35) / • VIDEO MEANIES (Évk'92) / • VIKINGS (ÉVK'91) / • VINDICATOR (CoV 1) (CoV 16) / • VIRUS (CoV 2) (CoV 18) / • VIXEN (ÉVK'91 - 2x) / • WACKY RACE (CoV 29/30) / • WALL BALLS (Évk'92) / • WALLIE GOES RHYM (Évk'92) / • WARHAWK (Évk'92) / • WEST BANK (ÉVK'91) / • WHEELIES (ÉVK'91) / • WHEELIN WALLIE (Évk'92) / • WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO (ÉVK'91) / • WHISTLER'S BROTHER (Évk'92) / • WHO DARES WINS (CoV 25) / • WHO DARES WINS II. (CoV 25) / • WINDWALKER (Évk'92) / • WINZER (Évk'92) / • WIX WAX (ÉVK'91) / • WIZ (CoV 29/30) / • WIZARD OF WOR (CoV 28) / • WIZARD'S LAIR (CoV 29/30) / • WIZARDRY (Évk'92) / • WIZBALL (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • WONDERBOY (CoV 19) (ÉVK'91) / • XERION (CoV 35) / • XERONS (Évk'92) / • XEVIOUS (ÉVK'91) / • YETI (CoV 35) / • YIE AR KUNG FU (ÉVK'91) / • YOGI BEAR (CoV 4) / • Z(Évk'92) / • ZAGA (Évk'92) / • ZAGA MISSION (Évk'92) / • ZAK McKRACKEN (ÉVK'91) (CoV 29/30) / • ZAK McKRACKEN(Évk'92) / • ZALAGA (Évk'92) / • ZAMZARA (ÉVK'91) / • ZAXXON (ÉVK'91) / • ZENOS (Évk'92) / • ZEPPELIN (Évk'92) / • ZORRO (CoV 29/30) / • ZYNAPS (Évk'92)

AMIGA

ADDAMS FAMILY (Évk'93/94) / • AFTER THE WAR (CoV 29/30) / • AFTERBURNER (Évk'92) / • AGONY (CoV KSZ) / • AIR SUPPORT (Évk'93/94) / • ALIEN 3. (CoV KSZ) / • ALIEN BREED (CoV 33) (CoV KSZ) / • ALIEN BREED SPEC.EDITION (Évk'93/94) / • AMERICAN FOOTBALL (CoV 24) / • ANOTHER WORLD (COV 27) / • APB (CoV 20/21) / • APB (Évk'92) / • APIDYA (CoV 28) (CoV KSZ) / • ARCHIPELAGOS (Évk'92) / • ARKANOID (cOv 2) / • ARKANOID 2. (CoV 3) / • ARMY MOVES (Évk'92) / • ASTERIX (CoV KSZ) / • ASTRO MARINE CORPS (Évk'92) / • ATOMIC ROBOKID (CoV 28) / • ATOMIX (CoV 20/21) (CoV 29/30) / • AWESOME (Évk'92) / • BAAL (Évk'92) / • BABY JOE (CoV KSZ) / • BACK TO THE FUTURE (CoV 29/30) / • BACK TO THE FUTURE 2. (Évk'92) / • BACK TO THE FUTURE 3. (CoV KSZ) (CoV 36) / • BARBARIAN (CoV 28) / • BATMAN - THE MOVIE (ÉVK'91) / • BATTLE ISLE (Évk'92) (Évk'93/94) / • BATTLE SQUADRON (Évk'92) / • BATTLE VALLEY (Évk'92) / • BEACH VOLLEY (ÉVK'91) / • BEAST 2. (ÉVK'91) / • BETTER DEAD THAN ALIEN (CoV 4) / • BEVERLY HILLS COP (CoV 20/21) (CoV 28) / • BIO CHALLENGE (CoV 29/30) / • BLOOD MONEY (ÉVK'91) (CoV 36) / • BOMBUZAL (CoV 29/30) (CoV KSZ) / • BRAT (CoV 24) / • BSS JANE SEYMOUR (Évk'92) / • CABAL (Évk'92) / • CAR-VUP (Évk'92) (CoV 37) / • CARRIER COMMAND (Évk'92) / • CASTLES (CoV 33) (CoV 39) / • CHAOS ENGINE (Évk'93/94) / • CHASE HQ. 1. (ÉVK'91) / • CHIP'S CHALLENGE (CoV 26) (CoV 40) / • CHROME (Évk'93/94) / • CHUBBY GRISTLE (Évk'92) / • CHUCK ROCK (CoV KSZ) (CoV 37) / • CLIK CLAK (CoV 41) / • CLOWN'O MANIA (CoV 29/30) / • COLORADO (CoV 32) / • CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18) / • CONTACT (CoV 10) / • CRACKDOWN (Évk'92) / • CYBERNOID (Évk'92) / • CYBERNOID 2. (CoV 29/30) / • DARKMAN (CoV KSZ) / • DAYS OF THUNDER (CoV 28) / • DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20/21) (CoV 28) / • DEUTEROS (Évk'93/94) / • DIZZY 3 - FANTASY WORLD (CoV 29/30) / • DIZZY'S TREASURE ISLAND (CoV 29/30) / • DOGS OF WAR (Évk'92) / • DOMINATOR (CoV 29/30) / • DOUBLE DRAGON (Évk'92) / • DOUBLE DRAGON 3. (CoV KSZ) / • DRAGON BREED (CoV 28) (CoV KSZ) (CoV 36) / • DRAGON NINJA (Évk'92) / • DRAGON SPIRIT (Évk'92) / • DRAGON'S LAIR (CoV 29/30) / • DRAGON'S LAIR 2. (CoV KSZ) / • DRAGONSPACE (Évk'92) / • DRAKKHEN (Évk'92) / • DYNABLASTER (CoV KSZ) (Évk'93/94) / • DYNAMITE DUX (CoV 29/30) / • DYNASTY WARS (Évk'92) / • DYTER 07. (CoV 29/30) / • E-MOTION (Évk'92) / • E-SWAT (CoV KSZ) / • ELF (CoV 23) (CoV 25) / • ELF (Évk'92) / • ELIMINATOR (CoV 1) (CoV 20/21) / • ELITE (CoV 15) (CoV 20/21) (CoV 33) / • ELITE (Évk'92) / • ELVIRA (CoV KSZ) / • EMPIRE STRIKES BACK (CoV 4) / • EPIC (CoV 41) / • EXOLON (CoV 3) / • EYE OF HORUS (Évk'92) / • EYE OF THE BEHOLDER I. (CoV 41) / • EYE OF THE BEHOLDER II. (Évk'93/94) / • F1 GRAND PRIX (CoV KSZ) / • F-29 RETALIATOR (CoV 28) / • FALCON (CoV 4) / • FATE-GATES OF DAWN (Évk'92) / • FERNANDEZ MUST DIE (Évk'92) / • FIGHTER BOMBER (CoV 10) / • FINAL FIGHT (CoV KSZ) / • FLASHBACK (CoV 33) / • FLOOD (CoV 40) / • FLYING SHARK (CoV 1) / • FORGOTTEN WORLDS (CoV 29/30) / • FUSION (Évk'92) / • GAME OVER 2 (Évk'92) / • GEMINI WING (CoV 29/30) / • GEM-X (CoV 40) / • GHOST'N GOBLINS (Évk'92) / • GHOSTBUSTERS 2. (CoV 28) / • GHOULS'N'GHOST (Évk'92) / • GIANA SISTERS (CoV KSZ) / • GODFATHER (CoV KSZ) / • GODS (CoV 25) / • GOLDRUNNER (Évk'92) / • GRAVITY FORCE (Évk'92) / • GREMLINS 2 (Évk'92) / • HAGAR (CoV 24) (Évk'93/94) / • HAMMERFIST (CoV 20/21) (CoV 29/30) / • HAWKEYE (CoV 29/30) / • HELTER SKELTER (Évk'92) / • HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (CoV 24) / • HUDSON HAWK (CoV KSZ) / • HYBRIS (Évk'92) / • HYDRA (CoV 28) / • IKARI WARRIORS (Évk'92) / • IMMORTAL (Évk'92) / • IMPOSSAMOLE (CoV 28) (CoV 36) / • INDIANA JONES IV. (CoV 36) / • INDIANAPOLIS 500 (CoV KSZ) / • INTERCHANGE (CoV 37) / • INTERNATIONAL KARATE+ (CoV 37) / • IVANHOE (Évk'92) / • JAMES POND (Évk'92) / • JUDGE DREDD (Évk'92) / • JUMPING JACK SON (CoV 10) (CoV 24) / • KARATE KID (CoV 29/30) / • KICK OFF 2. (CoV 37) / • KID

GLOVES (Évk'92) / • KILLING CLOUD (CoV 24) / • KLAX (CoV 29/30) / • LAST DUEL (Évk'92) / • LAST NINJA 3. (Évk'93/94) / • LEATHERNECK (Évk'92) / • LED STORM (Évk'92) / • LEMMINGS (CoV 16) (CoV 20/21) (CoV 24) (CoV 27) / • LEONARDO (CoV 14) / • LETHAL EXCESS (CoV KSZ) / • LETTRIX (CoV 24) / • LIGHT CORRIDOR (Évk'92) / • LINE OF FIRE (Évk'92) / • LOCOMOTION (CoV 41) / • LOGICAL (CoV 23) (CoV 25) / • LOGO I-II-III. (CoV 25) (CoV KSZ) / • LOOPZ (CoV 23) (CoV 26) / • LOTUS TURBO CHALLENGE (CoV KSZ) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (Évk'92) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (CoV 24) / • LOTUS III. (CoV KSZ) / • MAGIC MARBLE (Évk'92) / • MANIAC MANSION (CoV KSZ) / • MEGA-LO-MANIA (CoV 24) (CoV 25) (CoV 39) (Évk'93/94) / • MENACE (Évk'92) / • MICKEY MOUSE (Évk'92) / • MIDNIGHT RESISTANCE (CoV 29/30) (CoV 38) / • MONTY PYTHON FLYING CIRCUS (Évk'92) / • MOONSTONE (CoV KSZ) / • NAVY MOVES (CoV 18) (CoV 20/21) / • NEBULUS (CoV 28) / • NECRONOM (Évk'92) / • NEVERENDING STORY (ÉVK'91) / • NINJA SPIRIT (Évk'92) / • NINJA WARRIORS (Évk'92) (CoV KSZ) (CoV 37) / • NITRO (ÉVK'91) (CoV KSZ) / • OLYMPIC CHALLENGE (Évk'92) / • OOOP'S-UP (CoV 20/21) / • OOPS-UP (Évk'92) / • OPERATION THUNDERBOLT (CoV 29/30) (CoV 37) / • OUT RUN (Évk'92) / • OUTZONE (CoV 37) / • P-47 THUNDERBOLT (Évk'92) / • PACLAND (Évk'92) / • PEGASUS (Évk'92) / • PIPELINE (CoV 29/30) / • PIPEMANIA (CoV 10) / • PLATOON (Évk'92) / • POPULOUS (CoV 10) (CoV 18) / • POPULOUS 2. (CoV 26) (CoV 39) (CoV 40) (CoV 41) (Évk'93/94) / • POWER (CoV 40) / • POWERMONGER (CoV 20/21) (CoV 27) / • PP HAMMER (Évk'92) / • PREDATOR 2. (CoV KSZ) / • PRIDE (CoV 26) / • PRINCE OF PERSIA (CoV 20/21) / • PRINCE OF PERSIA (Évk'92) / • PRO BOXING SIMULATOR (CoV 10) / • PSYBORGS (CoV KSZ) (Évk'93/94) / • R-TYPE (CoV 18) / • RAILROAD TYCOON (CoV 24) (CoV 41) / • RAMBO III. (CoV 28) / • RETURN OF THE JEDI (Évk'92) / • RICK DANGEROUS (CoV 18) / • RICK DANGEROUS 2. (Évk'92) / • ROAD BLASTERS (Évk'92) / • ROBIN HOOD (CoV 37) / • ROBOCOD (CoV KSZ) / • ROBOCOD 2. (CoV 39) / • ROBOCOP (CoV 29/30) / • ROBOCOP 2 (Évk'92) / • ROBOCOP 3 (CoV 37) / • ROCK AND ROLL (Évk'92) / • RODLAND (Évk'93/94) / • ROGER RABBIT (CoV 41) / • ROLLER COASTER (CoV 14) / • ROLLING ROBBY (CoV 37) / • ROLLING RONNY (CoV 37) / • ROLLING THUNDER (CoV 28) / • ROTOR (Évk'92) / • RUNNING MAN (CoV 18) / • SAINT DRAGON (Évk'92) / • SARAKON (Évk'93/94) / • SATAN (Évk'92) / • SCOOBY AND SCRAPPY DOO (CoV 37) / • SHADOW OF THE BEAST 2. (CoV 36) / • SHADOW DANCER (CoV 37) / • SHINOBI (Évk'92) / • SHUFFLEPUCK CAFE (CoV 35) / • SILKWORM (CoV 3) / • SIM CITY (Évk'92) / • SIMPSONS (CoV KSZ) / • SKIDZ (Évk'92) / • SLY SPY (Évk'92) / • SPEEDBALL 2. (CoV 20/21) / • SPHERICAL (Évk'92) / • SPIKEY IN TRANSYLVANIA (CoV 33) / • SPY WHO LOVED ME (Évk'92) / • STADT DER LÖVEN (CoV KSZ) / • STORMLORD (CoV KSZ) / • STORMTROOPER (Évk'92) / • STREET FIGHTER (Évk'92) / • STREET ROD (CoV 24 - 2x) / • STRIDER (CoV 28) / • SUPERCARS (Évk'92) / • SUPERCARS 2. (CoV 37) / • SUPERFROG (CoV 36) / • SWITCHBLADE (Évk'92) / • SWIV (CoV 37) / • SWORD OF SODAN (Évk'92) / • TERMINATOR 2. (CoV KSZ) / • TEST DRIVE 2(Évk'92) / • THUNDERBIRDS (CoV 3) / • THUNDERBLADE (CoV 1) / • TIME MACHINE (Évk'92) / • TITUS THE FOX (Évk'92) / • TOTAL ECLIPSE (Évk'92) / • TOYOTA CELICA RALLY (Évk'92) / • TREX WARRIOR (CoV KSZ) / • TURRICAN (CoV 14) / • TURRICAN 2. (CoV 37) / • UNDER PRESSURE (CoV KSZ) / • UNREAL (Évk'92) / • UNTOUCHABLES (Évk'92) / • VIGILANTE (CoV 3) / • VIKING CHILD (Évk'92) (CoV KSZ) / • VIRUS (CoV 29/30) / • VOYAGER (CoV KSZ) / • WINZER (CoV KSZ) / • WIZBALL (CoV 28) / • XYBOTS (Évk'92) / • Z-OUT (Évk'92) (CoV KSZ) / • ZOOM (Évk'92)

PC

688 ATTACK SUB (PC-s játékok) / • ABC'S VGA MONDAY NIGHT FOOTBALL (PC-s játékok 2.) / • AFTER THE WAR (PC-s játékok 2.) / • AFTERBURNER (PC-s játékok 2.) / • AMNIOS (PC-s játékok 2.) / • APIDYA (PC-s játékok 2.) / • ARKANOID II: REVENGE OF DOH (PC-s játékok 2.) / • ATAC (CoV 33) / • ATOMINO (PC-s játékok 2.) / • ATOMIX (PC-s játékok) / • BABY JO (PC-s játékok 2.) / • BACK TO THE FUTURE 3. (PC-s játékok 2.) / • BAD BLOOD (PC-s játékok) / • BARBARIAN (PC-s játékok 2.) / • BARBARIAN (PC-s játékok) / • BARD'S TALE I. (PC-s játékok) / • BATMAN; THE MOVIE (PC-s játékok 2.) / • BATTLE CHESS I. (PC-s játékok) / • BATTLE CHESS II. (PC-s játékok) / • BATTLE COMMAND (CoV 41) / • BATTLE ISLE (ÉVK'92) / • BATTLE ISLE DATA DISK 1. (PC-s játékok 2.) / • BATTLE OF BRITIAN: THEIR FINEST HOUR (PC-s játékok 2.) / • BATTLE SQUADRON (PC-s játékok 2.) / • BATTLECHESS (PC-s játékok 2.) / • BATTLETECH (ÉVK'92) / • BEACH VOLLEYBALL (PC-s játékok 2.) / • BETTER DEAD THAN ALIEN (PC-s játékok 2.) / • BILL'S TOMATO GAME (PC-s játékok 2.) / • BLADES OF STEEL (PC-s játékok 2.) / • BLUE ANGELS (PC-s játékok) / • BUCK ROGERS (PC-s játékok) (CoV KSZ) (PC-s játékok 2.) / • BUG BOMBER (PC-s játékok 2.) / • BUILDERLAND (PC-s játékok 2.) / • CAMPAIGN (CoV KSZ) / • CARRIER COMMAND / • CARRIER COMMAND (PC-s játékok) (PC-s játékok 2.) / • CASTLES (CoV 33) (PC-s játékok) (CoV KSZ) / • CASTLEVANIA (PC-s játékok 2.) / • CATACOMBS 3D (CoV KSZ) / • CENTURIO DOR (PC-s játékok) / • CHAMPIONS OF KRYNN (PC-s játékok) / • CHARLY (PC-s játékok 2.) / • CHASE HQ (PC-s játékok 2.) / • CISCO HEAT (CoV KSZ) / • CLOWN 'O MANIA (PC-s játékok 2.) / • COLOR BUSTER (CoV KSZ) / • COMMANDER KEEN I-II. (PC-s játékok 2.) / • COUNTDOWN (CoV KSZ) / • CRIME WAVE (PC-s játékok) / • CUBE-X (PC-s játékok 2.) / • CURSE OF THE AZURE BONDS (PC-s játékok 2.) / • CYBERNOID (PC-s játékok 2.) / • CYBERNOID II. (PC-s játékok 2.) / • DAMBUSTERS (PC-s játékok 2.) / • DARKSEED (Évk'93/94) / • DEATH TRACK (PC-s játékok) (CoV KSZ) / • DOGFIGHT (CoV 35) / • DOGS OF WAR (PC-s játékok 2.) / • DONALDS ALPHABET CHASE (PC-s játékok 2.) / • DOUBLE DRAGON (PC-s játékok) / • DRAGON SCAPE (PC-s játékok 2.) / • DRAGON SPIRIT (PC-s játékok 2.) / • DRAGON'S LAIR (PC-s játékok 2.) / • DRAGONSTRIKE (PC-s játékok) / • DUNE (CoV KSZ) / • DYNAMITE DUX (PC-s játékok 2.) / • DYNASTY WARS (PC-s játékok 2.) / • ELITE (PC-s játékok) (CoV 33) (CoV 36) / • EMPIRE: WARGAME OF THE CENTURY (PC-s játékok 2.) / • EPIC (ÉVK'92) / • ESCAPE FROM HELL (PC-s játékok 2.) / • EXOLON (PC-s játékok 2.) / • EYE OF HORUS (PC-s játékok 2.) / • EYE OF THE BEHOLDER (PC-s játékok) (ÉVK'92) (Évk'93/94) / • EYE OF THE BEHOLDER 2. (Évk'93/94) / • EYE OF THE BEHOLDER 3. (CoV KSZ) / • F-16 STRIKE FIGHTER (PC-s játékok 2.) / • F-19 STEALTH FIGHTER (PC-s játékok) / • F-29 RETALIATOR (PC-s játékok 2.) / • FACES (TETRIS 3) (PC-s játékok 2.) / • FALCON (PC-s játékok 2.) / • FIGHTER BOMBER (PC-s játékok 2.) / • FLASHBACK (CoV 37) (PC-s játékok 2.) / • FLYING SHARK (PC-s játékok 2.) / • FORGOTTEN WORLDS (PC-s játékok 2.) / • FUSION (PC-s játékok 2.) / • GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (PC-s játékok 2.) / • GEM'X (PC-s játékok 2.) / • GEMINI WING (PC-s játékok 2.) / • GHOSTBUSTERS 2. (PC-s játékok 2.) / • GHOULS'N' GHOSTS (PC-s játékok 2.) / • GOBLIINS (PC-s játékok 2.) / • GODFATHER (PC-s játékok) / • GODS (PC-s játékok) / • GOLDRUNNER (PC-s játékok 2.) / • GUNSHIP (PC-s játékok 2.) / • GUY SPY (CoV 41) / • HARD DRIVIN' 2. (CoV KSZ) / • HAWKEYE (PC-s játékok 2.) / • HELTER SKELTER (PC-s játékok 2.) / • HOSTAGES (PC-s játékok) / • HUMANS (PC-s játékok 2.) / • HYBRIS (PC-s játékok 2.) / • IK+ (PC-s játékok 2.) / • IMPOSSIBLE MISSION (PC-s játékok) / • INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (PC-s játékok 2.) / • INDIANA JONES IV. — THE FATE OF ATLANTIS (CoV 36) (Évk'93/94) / • INTERCHANGE (PC-s játékok 2.) / • KARATE KID II. (PC-s játékok 2.) / • KING's QUEST IV. (PC-s játékok) / • LAMERS (Évk'93/94) / • LARRY I. (PC-s játékok) (PC-s játékok 2.) / • LARRY II. (PC-s játékok) / • LARRY III. (PC-s játékok) / • LEANARDO (PC-s játékok 2.) / • LEMMINGS (ÉVK'92) / • LES MANLEY LOST IN LA (Évk'93/94) / • LIVE & DEATH (PC-s játékok) / • LOCOMOTION (PC-s játékok 2.) / • LOMBARD RALLY (CoV 28) (ÉVK'92) / • LOTUS TURBO CHALLENGE 2. (PC-s játékok 2.) / • M1 ABRAMS TANK SIMULATOR (PC-s játékok 2.) / • MAGIC MARBLE (PC-s játékok 2.) / • MAGIC POCKETS (CoV KSZ) / • MECHWARRIOR FROM ACTIVISION (PC-s játékok 2.) / • MENACE (PC-s játékok) / • MIAMI VICE (PC-s játékok 2.) / • MICKEY MOUSE'S RUNAWAY ZOO (PC-s játékok 2.) / • MIGHT & MAGIC III. (CoV 32) (PC-s játékok 2.) / • MINES OF TITAN (PC-s játékok) / • MISSION (PC-s játékok) / • NECRONOM (PC-s játékok 2.) / • NEW ZEALAND STORY (PC-s játékok 2.) / • NIGHTBREED (PC-s játékok) / • NINJA WARRIORS (PC-s játékok 2.) / • OGRE (PC-s játékok 2.) / • OPERATION THUNDERBOLT (PC-s játékok 2.) / • OUTRUN (PC-s játékok 2.) / • OVERLORD (PC-s játékok 2.) / • P47 (PC-s játékok 2.) / • PACLAND (PC-s játékok 2.) / • PANGO (CoV KSZ) / • PC TETRIS (PC-s játékok) / • PEGASUS (PC-s játékok 2.) / • PIPELINE (PC-s játékok 2.) / • PIPEMANIA (PC-s játékok 2.) / • PLAGUE (PC-s játékok 2.) / • PLATOON (PC-s játékok 2.) / • POLICE QUEST II. (PC-s játékok) / • POOL OF RADIANCE (PC-s játékok) / • POOLS OF DARKNESS (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • POPULOUS (PC-s játékok) (PC-s játékok 2.) / • POPULOUS 2. (PC-s játékok) (CoV 39) (CoV 40) / • POWER BOAT (PC-s játékok) / • POWER DROME (PC-s játékok 2.) / • PREHISTORIC (CoV 36) / • PRINCE OF PERSIA (PC-s játékok) / • PRINCE OF PERSIA 2. (CoV 40) / • PRO TENNIS (PC-s játékok 2.) / • PROPHECY I. (PC-s játékok 2.) / • R-TYPE (PC-s játékok 2.) / • RAILROAD TYCOON (PC-s játékok) / • RAINBOW ISLANDS (PC-s játékok 2.) / • RAMBO III (PC-s játékok 2.) / • RED WARRIOR (PC-s játékok 2.) / • RESCUE RANGERS (CoV KSZ) / • RETURN OF THE JEDI (PC-s játékok 2.) / • REVELATION (PC-s játékok 2.) / • RICK DANGEROUS (PC-s játékok 2.) / • RINGS OF MEDUSA (PC-s játékok 2.) / • ROADBLASTERS (PC-s játékok 2.) / • ROBOCOP (PC-s játékok 2.) / • ROBOCOP 3. (PC-s játékok 2.) / • ROCK 'N ROLL (PC-s játékok 2.) / • ROGER RABBIT (PC-s játékok 2.) / • ROTOR (PC-s játékok 2.) / • SEXTRIS (CoV 36) / • SHADOW OF THE BEAST (PC-s játékok 2.) / • SHANGHAI (PC-s játékok 2.) / • SHIFTRIX (PC-s játékok 2.) / • SILENT SERVICE II (PC-s játékok 2.) / • SILLY PUTTY (PC-s játékok 2.) / • SIM ANT (CoV KSZ) / • SIM CITY (ÉVK'92) (CoV 33) (CoV KSZ) / • SIM EARTH (PC-s játékok 2.) / • SIMCITY (PC-s játékok 2.) / • SIMPSONS (PC-s játékok 2.) / • SKI OR DIE (PC-s játékok) / • SLIDING SKILL (PC-s játékok 2.) / • SPACE ACE (PC-s játékok 2.) / • SPACE ACE 2. (PC-s játékok) / • SPACE QUEST I. (PC-s játékok) / • SPACE QUEST IV. (PC-s játékok) / • SPACE QUEST V. (CoV 40) / • SPACE ROGUE (PC-s játékok) (ÉVK'92) (CoV KSZ) / • SPHERICAL (PC-s játékok 2.) / • SPIDERMAN (PC-s játékok 2.) / • SPINDIZZY WORLDS (PC-s játékok 2.) / • SPY WHO LOVED ME (PC-s játékok 2.) / • STAR CONTROL (PC-s játékok 2.) / • STAR GOOSE (PC-s játékok) / • STONE AGE (CoV 36) / • STORMLORD (PC-s játékok 2.) / • STORMTROOPER (PC-s játékok 2.) / • STREET ROD (PC-s játékok) (ÉVK'92) / • STRIDER (PC-s játékok 2.) / • STRIKE FLEET (PC-s játékok 2.) / • STRYX (PC-s játékok 2.) / • STUNT DRIVER (PC-s játékok 2.) / • SUPERCARS (PC-s játékok 2.) / • SUPREMACY (PC-s játékok) / • SWITCHBLADE (PC-s játékok 2.) / • SWORD OF SODAN (PC-s játékok 2.) / • T.M.N. TURTLES (PC-s játékok) / • TEST DRIVE I. (PC-s játékok) / • TEST DRIVE II. (PC-s játékok) (PC-s játékok 2.) / • TEST DRIVE III. (PC-s játékok) / • THEXDER II: FIREHAWK (PC-s játékok 2.) / • THINK CROSS (PC-s játékok 2.) / • THIRD COURIER (PC-s játékok) (PC-s játékok 2.) / • THUNDER STRIKE (PC-s játékok 2.) / • THUNDERBIRDS (PC-s játékok 2.) / • THUNDERBLADE (PC-s játékok 2.) / • THUNDERHAWK (PC-s játékok) / • TOKI (PC-s játékok 2.) / • TOPPLER PERESTROIKA (PC-s játékok) / • TRANSWORLD (PC-s játékok 2.) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (PC-s játékok) / • TUNNELS OF ARMAGEDDON (PC-s játékok 2.) / • ULTIMA UNDERWORLD (ÉVK'92) / • UNTOUCHABLES (PC-s játékok 2.) / • URIDIUM (PC-s játékok) / • VAXINE (PC-s játékok 2.) / • VENUS-THE FLYTRAP (PC-s játékok 2.) / • VETTE (PC-s játékok) / • VIRUS (PC-s játékok 2.) / • VOYAGER (PC-s játékok 2.) / • WELLTRIS (PC-s játékok 2.) / • WINDWALKER (PC-s játékok) / • WING COMMANDER I, II. (PC-s játékok 2.) / • WINZER (PC-s játékok 2.) / • WIZARDRY 7. — CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (Évk'93/94) / • WIZBALL (PC-s játékok 2.) / • WONDERLAND: DREAM THE DREAM (PC-s játékok 2.) / • WORLD TOUR GOLF (PC-s játékok 2.) / • X-WING (CoV KSZ) / • XENON II (PC-s játékok 2.) / • XYBOTS (PC-s játékok 2.) / • ZANY GOLF (PC-s játékok 2.) / • ZARATHRUSTA (PC-s játékok 2.) / • ZOOM! (PC-s játékok 2.)

Leírások, ismertetők, térképek katalógusa

• 1942 (SpV 25) / • 3D POOL (Évk '93-94/+4) / • 3D MESSAGE MAKER (Évk'92/64) / • 4x4 OFF ROAD RAC. (ÉVK'91/64) / • 688 ATTACK SUB (ÉVK'91/A,PC) / • 7 UP SPOT (Évk '93-94/64, A) / • A NINJA KÜLDETÉSE (CoV 33/+4) (ÉVK'91/+4) / • A VÁR KINCSE (CoV 23/+4) / • A-07 (CoV 5/+4) / • A-10 TANK KILLER (ÉVK'91/A,PC) / • ABC MONDAY FOOTB. (Évk'92/64) / • ACADEMY (SpV 5) / • ACE (CoV 25/64) / • ACE 2088 (CoV KSZ/64) / • ACTION REP. MK V-VII. (Évk'92/64) / • ACTION REPLAY MK III. (Évk'92/A) / • ACTION SERVICE (CoV 34/64, A) / • ADDAMS FAMILY (CoV 32/64, A, PC) / • ADIDAS CH.SHIP FOOTBALL (CoV 32/64, A) / • AFTER THE WAR (SpV 23) / • AIRBORNE RANGER (CoV 35/64, A, PC) / • ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Évk '93-94/A, PC) / • ALIENS (SpV 15) / • ÁLOM ÉDES ÁLOM (ÉVK'91/+4) / • ALVILÁG URA (CoV 16/64) / • AMAUROTE (SpV 21) / • ANDY CAPP (ÉVK'91/64) / • ANNALS OF ROME (ÉVK'91/64) / • ANOTHER WORLD (CoV 28) (CoV KSZ/PC) / • ANTIRIAD (SpV 13) / • APOLLO 18 MISSION (Évk'92/64,A) / • ARCANA (CoV 9/64) / • ARCHIPELAGOS (CoV 2/A) / • ARCHON II. (CoV 33/64, A) (Évk '93-94/64, A) / • ARK PANDORA (CoV 34/64) (Évk '93-94/64) / • ARROW OF

PC) (CoV 32/A, PC) / • MIGHT & MAGIC IV. (CoV 35/PC) (CoV 36/PC) (CoV 37/PC) / • MIGHT & MAGIC V. (CoV 38/PC) / • MIKROBI (CoV 20-21/+4) / • MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A) / • MISSION (CoV 18/+4) (CoV KSZ/+4) / • MIXED UP FAIRY TALES (Évk'92/PC) / • MOLECULE MAN (SpV 5) (ÉVK'91/+4) / • MONDIAL SIMULATION (CoV KSZ/64, A) / • MONKEY ISLAND I.(Évk'92/A,PC) / • MOONFALL (CoV KSZ/64, A) / • MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64) / • MOTOR MASSACRE (ÉVK'91/64) / • MOVIE (SpV 19) / • MUSIC 16 (CoV 31/+4) / • MYTH (CoV 7/64) / • NAM (Évk '93-94/64, A, PC) / • NATO ASSAULT (SpV 25) / • NAUTILUS (CoV 12/+4), (ÉVK'91/64) / • NAVY MOVES (SpV 20) / • NETHERWORLD (SpV 21) / • NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64,A) / • NIGHTBREED (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64) / • NIGHTSHADE (CoV 22/64) / • NINJA (SpV 5) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20) / • NODES OF YESOD (SpV 8) / • NOISE/PROTRACKER (ÉVK'91/A) / • NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64) / • NORTHSTAR (SpV 14) / • NORTON COMMANDER 4.0 (Évk '93-94/PC) / • OCEAN RANGER (CoV 9/64) / • OIL IMPERIUM (Évk'92/64,A) / • OLLIE & LISSA (SpV 18) / • OMNIPLAY BASKETBALL (Évk '93-94/64, A) / • OPERATION HORMUZ (ÉVK'91/64) / • PACKEREK (CoV 11/+4) / • PANZADROME (SpV 15, 16) / • PANZER BATTLES (CoV 32/64) / • PANZER GRENADIER (CoV 24/64) / • PARADROID (ÉVK'91/64) / • PARALLAX (ÉVK'91/64) / • PAWS (SpV 14) / • PEGASUS BRIDGE (SpV 20) / • PENTAGRAM (SpV 18) / • PERFORMANCE FORTH (ÉVK'91/64) / • PHM PEGASUS (ÉVK'91/64) / • PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4) / • PIPEMANIA (CoV 38/+4) / • PIRACY (CoV 19/64) / • PIRACY ON THE HIGH SEAS (Évk '93-94/A) / • PIRATE (CoV 20-21/+4) / • PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20-21/64) (Évk'92/64,A,PC) / • PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4) / • POLICE QUEST 1. (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A) (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 3. (PC-s játékok/A, PC) / • POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20-21/64), (CoV 24/64,A,PC) / • POOLS OF DARKNESS (Évk'92/64,A,PC) / • POPULOUS (CoV 4/A) / • POPULOUS II. (CoV 22/A,PC) (CoV KSZ/A, PC) / • POSEIDON KINCSE (CoV 28/64,A) / • POSTMAN PAT (Évk'92/64) / • POWER AT SEA (CoV 12/64) (Évk '93-94/64) / • POWER STRUGGLE (CoV 17/64) / • POWERMONGER (CoV 13/A) (CoV KSZ/A, PC) / • PP. HAMMER (Évk'92/A) / • PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64) / • PRO TRACKER (Évk'92/A) / • PROJECT FIRESTART (CoV 10/64), (ÉVK'91/64) / • PSI CHESS (SpV 13) / • PSYCHADELIA (Évk'92/+4) / • PUFFY'S SAGA (SpV 25) / • PUMPKIN (ÉVK'91/+4), (CoV 25/+4) / • PURPLE SATURN DAY (SpV 23) / • QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25/A,PC), (CoV 26/A,PC) / • QUEST FOR THE BEST 2. (CoV 31/64) / • QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A) / • QUESTOMANIA (CoV 3/A) / • R-TYPE (SpV 21, SpV 21) / • RAFFLES (ÉVK'91/+4) / • RAID ON BUNGELING BAY (CoV 33/64, A) / • RAILROAD TYCOON (CoV 17/A) / • RALLYE DRIVER (SpV 7) / • RAMBO III. (CoV 26/64,+4) / • RANARAMA (SpV 17) / • RASTAN (SpV 14) / • RATTLE COPY V5.0 (Évk '93-94/A) / • RBI II. BASEBALL (Évk '93-94/64, A, PC) / • REBELSTAR (SpV 25) / • RED BARON (Évk '93-94/A, PC) / • RED LED (ÉVK'91/64) / • RED STORM RISING (ÉVK'91/64) / • RENEGADE (SpV 16) / • RESCUE (SpV 11) / • REVS (CoV 9/+4) / • REX I. (CoV 32/64, A) / • REX NEBULAR (Évk '93-94/PC) / • RICK DANGEROUS (CoV 5/64) / • RICK DANGEROUS 2. (CoV 27/64,A,PC) / • RIZIKO (CoV 32/64, A) / • RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4) / • ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4) / • ROBIN OF THE WOOD (SpV 7) / • ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64) / • ROCKMAN (CoV 2/+4) / • ROCKMONITOR (Évk'92/64) / • ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Évk'92/64,A) / • ROY OF THE ROVERS (ÉVK'91/64) (Évk '93-94/64, A) / • RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A) / • RUGBY MANAGER (CoV 19/64) / • RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / • RUNNING MAN (SpV 20) / • SABOTEUR II. (SpV 9, 13) / • SABRE WULF (SpV 12 SpV 17) / • SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25) (Évk '93-94/+4) / • SÁRKÁNYKIRÁLY (CoV 31/64) / • SAVAGE ISLAND (CoV 35/+4) / • SCENARIO (CoV 35/64) / • SCOOBY DOO (SpV 6) / • SCRIBBLE V2.10 (Évk'92/A) / • SECOND WORLD (CoV 20-21/64) / • SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A) / • SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64) (CoV 31/64, A, PC) / • SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A) / • SENSIBLE SOCCER (CoV KSZ/A, PC) / • SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK'91/64) / • SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A) (CoV KSZ/64) / • SHINOBI (CoV 6/64) / • SHOGUN (CoV 6/A) / • SIDEWALK (SpV 18) / • SILENT SERVICE (CoV KSZ/64) / • SILKWORM (CoV 6/A) / • SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / • SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64) / • SIM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / • SIM LIFE (CoV 32/PC) / • SIR FRED (SpV 6) / • SKATE ROCK (CoV 19/64) / • SKOOLDAZE (CoV 26/64) / • SKYFOX 2. (Évk '93-94/64, A, PC) / • SMON C0000! (Évk'92/64) / • SNOOPY & THE PEANUTS (CoV 27/64,A) / • SNOWSTRIKE (CoV 6/64) / • SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21) / • SORCERER (Évk '93-94/+4) / • SORCERY (SpV 16, SpV 21) / • SOUL CRYSTAL (CoV 28/64,A,PC) / • SOUND TRACKER V2.3 (CoV 1-3/A) (CoV KSZ/A) / • SOUNDMONITOR (Évk'92/64) / • SOUTHERN BELLE (CoV 23/64) / • SPACE ACE (CoV 7/A) / • SPACE QUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST II. (CoV 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST III. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST IV. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE ROGUE (CoV 25/64,A,PC) (CoV KSZ/64, A, PC) / • SPEEDBALL (ÉVK'91/64) / • SPEEDBALL 2. (CoV 18/64,A) / • SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13) / • SPELLCASTING 101 (PC-s játékok/PC) / • SPELLCASTING 201 (PC-s játékok/PC) / • SPELLJAMMER (CoV 33/PC) / • SPIDERMAN (SpV 25) (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4) / • SPIKEY IN TRANSSILVANIA (CoV 23/64) / • SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4) / • SPIRIT OF ADVENTURE (CoV 36/64, A, PC) (CoV 37/64) / • SPIRIT OF EXCALIBUR (CoV KSZ/A, PC) / • SPLIT PERSONALITIES (ÉVK'91/64) / • SPRITE + GRAPHIC BASIC (Évk'92/64) / • SPRITE KURZOR (CoV 24/64) / • SPY VS SPY (CoV 18/64,+4) / • SPY VS SPY 3. (CoV 13/+4), (CoV 17/+4) / • STALINGRAD (SpV 20) / • STAR CONTROL (Évk '93-94/64, A, PC) / • STAR CONTROL 2. (Évk '93-94/PC) / • STAR RAIDERS II. (SpV 5) / • STAR TREK (SpV 18) / • STARGLIDER (CoV 10/64) / • STARGLIDER 2. (CoV 26/64,A) / • STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18) / • STARLITE 1. (CoV 17/+4) / • STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64) / • STEEL (CoV 34/64) / • STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64) / • STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14) / • STONKERS (SpV 10) / • STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64) (CoV KSZ/64, +4) / • STORMBRINGER (SpV 11) / • STORMLORD (SpV 20) / • STRATEGO (Évk '93-94/64, A, PC) / • STREET ROD (ÉVK'91/64,A,PC) (CoV KSZ/PC) / • STREET ROD 2. (Évk '93-94/A, PC) / • STRIDER (CoV 5/64) / • STRIKE FLEET (CoV 37/64, A, PC) / • STÜMP IN SECRET MISSION (Évk'92/64,A,PC) / • STUNT CAR RACER (ÉVK'91/64,A,PC) / • STUNT ISLAND (CoV 34/A, PC) / • SUBMARINER (SpV 20) / • SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64) / • SUPER DUPER V2.01 (Évk '93-94/A) / • SUPER HERO (SpV 18) / • SUPER TROLLEY (SpV 14) / • SUPERBOWL (SpV 2) / • SUPERCARS (CoV 20-21/64) / • SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64) / • SUPERNOVA (SpV 25) / • SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64) / • SUPREMACY (CoV 14/A), (ÉVK'91/64,A) / • SÜSÜ A SÁRKÁNY (CoV 10/64) / • SWEEVO'S WORLD (SpV 16) / • SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64) / • SWORD OF ARAGON (CoV 13/A) / • SWORD OF DESTINY (ÉVK'91/+4) / • SZŐKÉS A VÁRBÓL (CoV 16/+4) / • SZÚNYKERESŐ (CoV 28—64) / • T.B.G. RISK (CoV 11/64) / • TAI PAN (SpV 7) (CoV 27/64) / • TANK COMMAND (SpV 19) / • TANKS (CoV 22/64) / • TARGET RENEGADE (SpV 14) / • TARZAN (SpV 16) / • TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4) / • TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (CoV 31/64, A) / • TERRAMEX (CoV 3/64) / • TERRAMEX (SpV 10) / • TERRORPODS (SpV 25) (CoV 26/64) / • TEST OF HERO (CoV 18/+4) / • TEXT'N'PIC EDITOR (CoV 20-21/+4) / • THEATRE EUROPE (CoV 22/64,A,PC) / • THING (SpV 14) / • THUNDERBIRDS (CoV 19/64) / • THUNDERCEPTOR (SpV 22) / • THUNDERCHOPPER (ÉVK'91/64) / • TIMES OF LORE (CoV 16/64,A) (CoV 26/64) / • TIR NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25) / • TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4) / • TOM & JERRY (CoV 9/64) / • TOMAHAWK (SpV 16) (ÉVK'91/64) / • TOP GUN (SpV 10) / • TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64) (CoV KSZ/64, A) / • TRADERS (Évk '93-94/A, PC) / • TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19) / • TRANSMUTER (SpV 5) / • TRANSWORLD (CoV 31/64, A, PC) (CoV KSZ/64, A) / • TRANTOR (SpV 15) / • TREASURE ISLAND (CoV 14/+4) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (CoV 27/A,PC) / • TRIX (CoV 33/64) / • TUBE RUNNER (CoV 16/+4) / • TURBO ASSEMBLER (Évk'92/+4) / • TURBO CHARGE (CoV 35/64, A) / • TURBO OUTRUN (CoV 6/64) / • TURMOIL (SpV 11) / • TUSKER (CoV 6/64) (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • TUTTI FRUTTI 2. (CoV KSZ/+4) / • TV-SPORTS BASEBALL (CoV 33/A, PC) / • TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64) (CoV 34/+4) / • UCM (SpV 22) / • UGH! (CoV 34/64, A, PC) / • ÚJ VADNYUGAT 1. (CoV 10/64,+4) / • ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4) / • ULTIMA I. (CoV 36/64, A, PC) / • ULTIMA II. (CoV 37/64, A, PC) / • ULTIMA III. (CoV 38/64, A, PC) / • ULTIMA IV. (CoV 39/64, A, PC) / • ULTIMA UNDERWLD. (Évk'92/A,PC) / • ULTIMA UNDERWORLD 2. (CoV KSZ/PC) / • ULTIMA V. (CoV 34/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • ÜNDÜRÜXÜ A KIRÁLY (CoV 16/64) / • UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A), (ÉVK'91/64) / • UNIVERSAL HERO (SpV 12) / • UNTOUCHABLES (SpV 22) (CoV 7/64) / • URBAN UPSTART (SpV 17) / • URIDIUM (SpV 5) / • USAGI YOJIMBO (CoV 19/64) / • USS JOHN YOUNG (CoV 12/A) / • VAMPYRE (CoV 33/+4) / • VENDETTA (SpV 25) / • VERMEER (CoV 36/64) / • VIDEO MEANIES (CoV 27/+4) / • VOYAGER (CoV 4/A) / • VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25) / • WALAKI (CoV 33/+4) / • WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A,PC) / • WARGAME CONST. KIT (CoV 16/64) / • WARLORDS (Évk '93-94/A, PC) / • WASTELAND (CoV 13/64) / • WATERLOO (CoV 3/A) / • WAXWORKS (CoV 31/A, PC) (CoV 32/A, PC) / • WAY OUT (CoV 34/+4) / • WEEN THE PROPHECY (CoV 35/A, PC) / • WHERE TIME ST. STILL (SpV 24) / • WILLOW PATTERN (CoV 6/64) / • WINDWALKER (CoV 15/64,A) / • WING COMMANDER 2. (PC-s játékok/PC) / • WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4) / • WIZARD'S LAIR (SpV 17) / • WIZARDRY (Évk '93-94/64, A) / • WORLD SOCCER (CoV 18/64) / • WORLD SOCCER LEAGUE (CoV KSZ/64) / • WRIGGLER (SpV 16) / • WU LUNG (Évk '93-94/+4) / • X-COPY (CoV 3/A) / • X-THE ADVENTURE (CoV 5/64) / • XENOMORPH (CoV 17/64,A) / • YOGI BEAR (Évk '93-94/64, A) / • YOSH SZIGET ÁTKA (CoV 25/64) / • ZAK McKRACKEN (CoV 19/64,A) / • ZOMBIE (CoV 24/64,+4) / • ZORRO (SpV 14) / • ZUB (SpV 25 / •

Jelölések:

64 = C64
A = Amiga
PC = PC
+4 = Plus/4
Évk = CoV Évkönyv

Ha valami felkeltette az érdeklődésedet, ne habozz azt a kiadványt rendeld meg, míg el nem fogy. Várjuk megrendelésed a havonta megjelenő CoV-ban elhelyezett csekkel, illetve levelezőlapon, vagy akár levél útján (COM-WARE Kft. 1519 Budapest, Pf.: 363.).

A SpV 1, 3, 4, 5., a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 és 12. számai, valamint a CoV Évkönyv'91 utánnyomása is teljesen elfogyott, így ezekből már ne rendeljetek!

449,- Ft

